

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestor.minsk.by

№ 3 (39)
март
2003 год





...разработчики зачесали репу уже в третий раз, немного подумали, посмотрели на календарь (хм, в самом деле, уже XXI век:) и... Взялись за работу. Итак (фанфары!) Worms 3 грядут! Они уже ползут: злобные, кровожадные, вооруженные до зубов и до ужаса трехмерные! Под это благородное дело разработчики создали специальный эксклюзивный движок. И получился он у них продвинутый и навороченный. Если не врут, то он объединяет воксельную и полигональную технологии. Судя по скриншотам, графическая составляющая игры будет на самом высоком уровне. Камеру — верти в свое удовольствие как угодно, предусмотрен даже вид от первого лица (почувствуй себя червем:). Окружение больше не останется статичным, кораблики плавают, мельница крутит крыльями. Ну и, разумеется, что все вокруг можно и нужно будет крушить...







Да, игра сложна, но вовсе не из-за сложных квестов или искусственного интеллекта, а из-за управления и всех вытекающих отсюда последствий. Искусственный интеллект ничем особым не выделяется: монстры соображают не многим лучше табуретки, единственное, на что они способны, — собраться в кучу и колотить героя с разных сторон. Кстати о монстрах...



Игровой мир — март

РЕЛИЗЫ

За прошедший с момента выхода нашего прошлого выпуска месяц на прилавках появилось сравнительно не много игр, зато практически все — полновесные хиты. Боюсь, как бы весну не пропустить сидя за монитором, — множество интересных новинок.

Пользуясь служебным положением;), первым упомяну **Master Of Orion 3**, глобальную космическую пошаговую стратегию. Если бы не ужасная (!) графика и некоторые довольно серьезные огрехи, вроде не самой удачной системы науки и боев в реальном времени, проекту можно бы смело ставить 5+ (по пятибальной шкале;). Но, несмотря на недостатки, все равно "хардкорным" космическим стратегам игру пропускать нельзя. Хотя бы потому, что это вновь Master Of Orion. Полноценный обзор игры мы представим вам в следующем номере.

Любителям стратегий (правда, на этот раз уже не пошаговых, а реального времени) рекомендую ознакомиться с самой красивой (на данный момент) и довольно интересной 3D RTS **Command & Conquer: Generals** (обзор игры читайте на стр. 16-17). Кроме того, уже должен бы появиться в продаже достаточно интересный стратегический проект **Praetorians**. Камрады, предпочитающие шутеры — на вашу улицу тоже пришел праздник в лице великолепного **Tom Clancy`s Splinter Cell** (обзор демо-версии читайте на стр. 30). Кроме того, появился в продаже грамотный сиквел **Project IGI 2**.

Freelancer, быть может, получился не совсем уж таким "суперпупермегаэкстра", как обещали, но игра определенно затягивает. Любителям космических симуляторов и добротных игр рекомендую.

Необычным проектом (смесь action с RPG и квестом) порадовала команда Rebelmind — **Grom** должен понравиться почитателям незаурядных, интересных игр.

"Чистые" квесты? Их есть у нас! Вышел **Ядерный Тидбит** (3D-квест от безбашенного Дани Шаповалова & Co), а также добротный российский проект **Двенадцать Стульев**, с чем всех квестоманов и поздравляю.

Поздравляю и ролевиков — с выходом **Князь 2**, российского RPG проекта. Думаю, он будет столь же интересен и хорош, как и его предшественник.

Недавно ушедший в печать **Harbinger** также заслуживает пристальнейшего внимания.

Уже должен появиться в продаже долгожданный адд-он к лучшему летному симулятору времен Второй Мировой — **Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения**.

Порекомендовав напоследок всем любителям аркад качественную российскую игру **Air Strike 3D: Operation W.A.T.**, перейду к свежим анонсам.

АНОНСЫ

Take 2 объявила список игр, которые выйдут под ее лэйблом в 2003-ем году. Самые, пожалуй, вкусные среди них это **Grand Theft Auto: Vice City, Max Payne 2 (!!!), Tropico 2, Serious Sam 2, Railroad Tycoon 3** и **Hidden & Dangerous 3**. Практически каждая вещь — потенциальный хит. **GTA: VC** и **Max Payne 2** — потенциальные суперхиты;).

Funcom объявила о начале работ над разработкой продолжения хитового квеста **The Longest Journey 2**.

EA Spots объявила новый гоночный проект **F1 Challenge '99-'02** — 14 команд, 44 болида, 34 гонщика и 17 гоночных трасс. Плюс, разумеется, шикарная графика, реальная физика, удобное управление и пр.

Vivendi заявила, что экшен-квест **The Hobbit**, раньше планировавшийся, как помните, лишь для консолей, в конце 2003 года появится и на PC. Приятно. Кроме того, сообщаются сроки выхода ожидаемых проектов: так, **Counter-Strike Condition Zero** и **Homeworld 2** появятся в третьем квартале сего года; чуть позже, в четвертом квартале, должен появиться и **Ground Control 2**, а в первом квартале 2004-го ожидается выход глобальной **The War Of The Ring**.

Согласно последним данным из "Нивала", выпуск тактическо-исторической стратегии **Блицкриг** произойдет не 21-го (как планировалось), а 28-го марта — но все равно очень и очень скоро.

The Elder Scrolls III: Bloodmoon, новое дополнение к **Morrowind**, появится в продаже уже в мае. Что ж, хотелось бы верить, что оно будет более качественным, нежели **TES 3: Tribunal**...

Gorky Zero, приквел **Gorky 17(18)**, должен поступить в продажу осенью этого года, сообщает "Руссобит-М" (издатель игры на территории СНГ). Кстати, над сюжетом **GZ** работает известный польский писатель (хотя куда уж ему до Гоблина;).

Metal Gear Solid 2, сообщает Konami, появится на PC чуть позже, чем ранее планировалось, — в апреле.

ПАТЧИ

http://www.firaxis.com/downloads/patch/Civ3PTW121f.exe — вот тут лежит десятимегабайтный патч v. 1.21f для US-версии **Civilization III: Play The World**. Правда, за патчами для версий, в которые мы играем, рекомендуется ходить куда-нибудь в район http://www.gamecopyworld.com.

Патч для **Hearts Of Iron** (серия 1C: ORIGINALS) версии 1.03b можно найти тут — http://www.snowball.ru/pobeda/files/hoi_org_patch04.exe (7 Мб).

http://www.3dgamers.com/dl/games/syberia/syberia_sp3.exe.html — небольшой патчик к **Syberia** лечит глюк с наложением голосов, а также исправляет скорость движения персонажей при игре с ноутбука.

Патч v. 1.1 для **Splinter Cell** ftp://ftp.ubisoft.com/games/splintercell/patches/SCUS_CA_Patch_1_1.exe (6 Мб) лечит баги, оптимизирует производительность и улучшает качество картинки.

Grom обзавелся патчем до версии 1.2 (http://gamesweb.com/pc/downloads/patches/detail.php?item_id=31465, 1,5 Мб) — он исправляет множество ошибок в коде.

Новый патч для **C&C: Generals** (http://www.ausgamers.com/files/download/html/4928, 5,8 Мб) улучшает поддержку роутеров и файрволов, а также содержит небольшие "твики" интерфейса.

ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт недавно вышедших **Praetorians** находится вот по этому (http://www.praetoriansgame.com/#) адресу — приятного чтения!

http://www.stalker-game.com/russian/index.php?t=game&s=gameplay&ss=faq — тут размещен официальный FAQ по **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost**. Рекомендую ознакомиться.

Warcraft III: The Frozen Throne Beta

Буквально несколько дней назад Blizzard выложила у себя на сайте инсталлятор бета-версии (7 Мб), который, при условии ввода правильного ключа (а их счастливчикам бета-тестерам разослали по электронной почте), скачивает с сайта еще 67 Мб... Разумеется, инсталлятор был тут же сломан российскими профессионалами, и 67 Мб скачали себе все, кому не лень. Осталось лишь подождать написания альтернативного сервера для беты, но, думаю, за этим дело не станет. Если все пройдет успешно, то уже в следующем номере вашему вниманию будет представлен полный отчет на основе знакомства с бета-версией дополнения к суперхиту.

Замечательный долгострой

Вы, наверное, уже отчаялись увидеть Duke Nukem Forever? А зря. Судя по многочисленным сообщениям с форумов (http://forums.3drealms.com/ubb/ultimatebb.php?ubb=get_topic;f=10;t=011536) и просачивающимся слухам, работа идет полным ходом, и скоро (думаю, в течение года-полутора) Дюк снова предстанет перед нами во всей своей красе и вновь пойдет крушить зарвавшихся инопланетных супостатов направо и налево.

"When it`s done" и никаких дат — разработчики словно сговорились. Но, чую, это не от недостатка информации — 3DRealms нарочно интригует и готовит что-то экстраординарное;). Кстати, Джордж Бруссар (3DRealms) уверил игроков, что разработке DNF не помешает даже смена/полное исчезновение издателя — она финансируется из внутренних источников самих 3DRealms. Что ж, это обнадеживает.

Немцы запрещают...

...продавать несовершеннолетним, рекламировать и даже просто выставлять на полках магазинов такие популярные новинки, как Unreal Tournament 2003 и C&C: Generals (его то за что?!).

Игровые Оскары

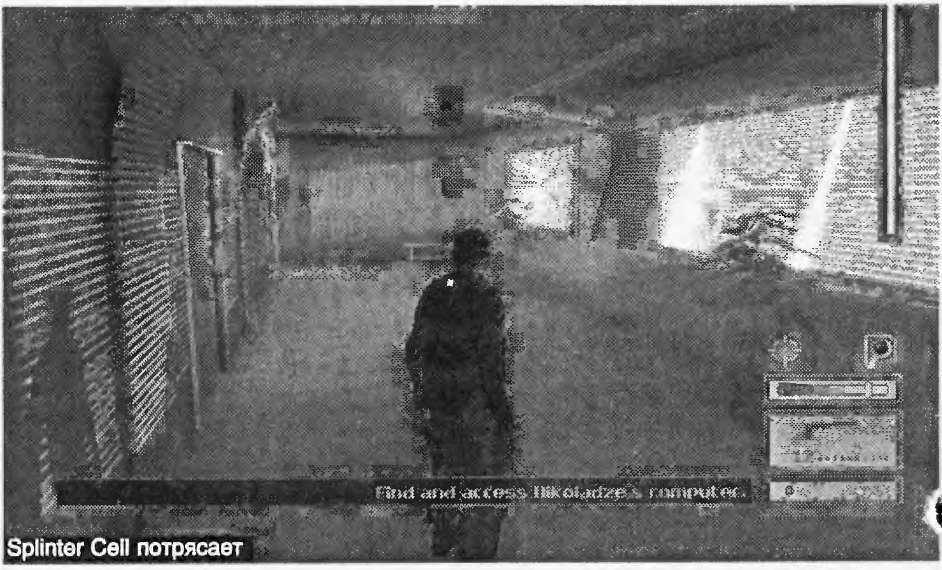
Академия интерактивных наук и искусств (есть и такая — http://www.interactive.org/) уже шестой год награждает "самые-самые" игровые проекты года. Так, по мнению академиков, самой успешной PC-игрой года стала, как ни странно, Battlefield 1942. Она получила премии в номинациях "Игра года", "PC игра года", "Онлайн-проект года" и "Новаторство в игровой индустрии".

В номинации "Лучшая ролевая игра" приз достался Neverwinter Nights. Лучшим экшеном для PC названа GTA 3 (кто б сомневался?), а лучшим экшеном от первого лица (FPS) признан Medal Of Honor. Лучшей спортивной игрой академики сочли Madden NFL 2003; лучшая стратегия года, безусловно, — Warcraft 3. Симулятор года? Правильно, The Sims: Unleashed;). Приз в категории "Мультиплеер" ушел к The Sims: Online (полный список награжденных — здесь: http://www.interactive.org/newsandevents.asp?show=159&thetype=1). Кстати, консольной игрой года стала Tom Clancy`s Splinter Cell. Посмотрим, какую игру назовут лучшей PC-игрой года в следующем году.;)

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)


Enter The Matrix — уже скоро!


Will Rock



Splinter Cell потрясает


Doom III: это будет страшено...


Ground Control II: продолжение красивейшей 3D RTS

ВИКТОРИНА

Правильных ответов на вопросы первой викторины в новом году пришло предостаточно. И немудрено — вопросы-то были несложные. Посмотрим, как вы справитесь с заданиями нового тура.

Прежде чем огласить новые вопросы, подведу итоги февральской ВиктоРины. Вы были активны, что есть хорошо;). Правильных ответов также нами получено довольно много, поэтому победителями стали те камрады, которые прислали нам правильные ответы раньше всех, а это **Валишев Максим, Торопов Роман, Гранцевич Дмитрий, Мамровский Александр, Мельников Александр.** Виртуально жму руку — молодцы, ребята! Так держать! Если себя среди победителей вы не увидели, то это совсем не повод вешать нос — викторина-то продолжается! Правильно и оперативно отвечайте на наши [каверзные] вопросы, отправляйте ответы бумажной (т.е. обычной, неэлектронной) почтой на наш адрес — и дело в шляпе!

Думаю, многим будет небезынтересно узнать правильные ответы на предыдущую викторину:

1. Kate Walker в Syberia ищет **товарища Ганса Воральберга (Hans Voralberg).**
2. Мир чужих в Half-Life назывался **Xen** (Ксен, Зен...).
3. Разработкой Master Of Orion III занималась **Quicksilver Interactive.**
4. Главу MadDox Games, разработчика "Ил-2 Штурмовик" и других хороших игр, зовут **Олег Медокс.**
5. Unreal был выпущен в далеком **1998-ом.**
6. Carmageddon 2: **Carpocalypse NOW!**
7. Главного героя в Medal Of Honor: Allied Assault Spearhead зовут **Джек Бернс (Jack Barnes).**
8. Digital Reality, разработчик Hegemonia, находится **в Венгрии.**
9. Первый адд-он к Heroes Of Might And Magic 4 называется **Gathering Storm, The.**
10. "Наследник" идей Elite и Privateer от Microsoft — **Freelancer.**

Спасибо всем высказавшимся по поводу викторины — ваши голоса я проанализировал, учел и сделал соответствующие выводы.

Думаю, ни для кого не секрет, что ответы на вопросы нашей викторины, при некотором умении, можно найти в Сети за полчаса-час. Ведь верно? Чего уж кривить душой — верно. Но все же наша ВиктоРина — не кубок по поиску в Интернете (за этим — на Яндекс), и поэтому, начиная с данного момента, вопросы викторины будут постепенно и кардинально меняться. Не усложняться, не облегчаться — просто меняться. Меняться для того, чтобы побеждали самые эрудированные геймеры, а не мастера интернет-поиска. И еще один момент, связанный с нечестной игрой: задавать вопросы викторины на игровых форумах — не лучшая выдумка. Все замеченные в этом будут дисквалифицированы, а обнаруженные топики — ликвидированы. Или играйте честно, или не играйте вовсе. Договорились? Вот и славно.

После решения не самых приятных оргвопросов переходим, наконец, к новой викторине. Как всегда, десяток вопросов — правда, первые три из них довольно необычны: они представляют собой небольшие зарисовки, которые могли бы произойти в мире той или иной игры. Ваша задача — по некоторым деталям (названиям, именам, прочим признакам) определить, в мире какой игры происходит действие. Готовы к мозговому штурму? Тогда поехали!

Вопрос-зарисовка N1:

"Послушай, о Великий Арх-Грикхар, предводитель расы Чамачей!" — раздался из динамиков приглушенный, "металлический" голос. Нанокомпьютер преобразовывал речь медленно — было заметно, что изображение на видеофоне в главной рубке флагмана Арк-Таргаб сильно опережало переводимую речь. Арх-Грикхар презрительно фыркнул и сложил четыре конечности на груди. "Я слышу тебя, ненавистный," — произнес он, чеканя слова, с особым присвистом. Присвист этот означал, что главнокомандующий флотом был очень рассержен.

— Позволь, Великий, нашему кораблю ретироваться. Нападение на Тарх-Арктар было ошибкой! Наше правительство официально признало это! Мы готовы возместить ущерб!

— Гдракх ур фагрир! — выругался Арх-Грикхар. — Вы уничтожили несчетное количество моих соотечественников, а теперь просите пощады? Вы умрете! Ошибкой было само ваше появление во вселенной.

— Но великий! Помилуй нас, умоляем!

— Нет пощады вам, ибо реки крови пролили вы. И вы понесете наказание!

— Нет! Великий... — голос и видеопередача оборвались — главнокомандующий подвел одну из конечностей к тактильному пульту рядом с собой.

— Арктаб-1, Арктаб-2, Арктаб-3 — плазмотроны к бою. Арктаб-3, Арктаб-4, Арктаб-5 — подойти поближе и использовать дезинтеграторы. Арктаб-6, Арктаб-7 и подчиненные корабли — оказывать требуемую поддержку основным силам, — отдал приказы Арх-Грикхар и, выслушав подтверждения, с довольной ухмылкой забарабанил когтями двух лап по металлической обшивке кабины. Теперь противника могло спасти лишь чудо...

Вопрос-зарисовка N2:

Брайан закурил, а Флетчер повалился на сухую траву.

— Устал я от этой драной войны, — сказал он, сладко позевывая. Брайан затянулся.

— И что с того? Типа я не устал? А вот этим свиньям в штабе, готов спорить, нравиться воевать. Чай, задницу за компьютером просиживать — не в поле с автоматом бегать.

— Да что уж тут говорить... Я бы с этим придурком лысым давно мир бы заключил — нужен ему тиберий, хрен с ним, пусть берет! Только людей не трогай. Выделить ему страну-две, пусть там со своим братством сидит, кристаллы изучает да мутантов растит...

— Ага, щас он тебе будет сидеть! Дождешься! Знаешь, какими словами он послал наших парламентеров в последний раз? Ну так вот! Тут одно из двух — или мы, или они. Третьего не дано.

— Эхх. Слушай, сколько еще ждать транспортника? — Флетч приподнялся на локте, а Брайан бросил окурок и растоптал его сапогом.

— Чаки обещал быть в два как штык — как видишь, уже пятнадцать минут третьего, но его пока нет.

— Вижу, вижу... И где ж его черти носят?

— А кто его знает... Мало ли что могло случиться — район-то не наш.

— Ну и что с того? Третий день ни одной живой души не видать! Зверье только всякое шныряется.

— Вот и я приметил. Неспроста это все. Враг просто так не уйдет — тем более район богатый, вон сколько полей!

— Эт да...

— Что это? — сзади раздался глухой хлопок, и в мгновение ока две ракеты, возникшие буквально ниоткуда, сравняли с землей небольшой пригорок, где устроились отдыхать в ожидании грузового вертолета двое солдат. Воздух в том месте, откуда прилетели ракеты, начал мутнеть, и через несколько секунд машина серебристого цвета была уже полностью видима. Стэлс-танк подъехал к бывшему пригорку, развернулся и повернул на север, набирая скорость и плавно растворяясь в воздухе. С противоположной стороны нарастал шум лопастей вертолета...

Вопрос-зарисовка N3:

— Ах, вот где он прохлаждается! В Блэкшире! И какого черта ты сбежал?!!

— Я просто люблю цирк!

— Но ты — принц!

— И что с того? Принц ведь может делать все, что ему заблагорассудиться, не так ли?

— Не так! Ты еще слишком мал!

— Слушай, мужлан — кто ты такой, чтобы мне указывать?

— Не груби мне. Стереть тебя в порошок для мне и моим друзьям ничего не стоит. Но ты нам, в принципе, нафиг не сдался. Просто регент попросил нас найти тебя. И сейчас мы тебя вернем "на родину"!

— Не смейте! Слышите! Я, Николай Айронфист, запрещаю вам это делать! Слышите!!! Запрещаю!!!

— Кем бы ты ни был, ты вернешься с нами в зАмок.

— Я не хочу! Не буду! Не буду, и все тут!

— Глупо быть таким упрямым... Ну да ладно. Дайнара, милочка — приготовься. Наверное, нам все-таки придется связать его или заклинаньем каким оглушить...

— Эт мы мигом!

— Нет! Не трогайте меня своими грязными лапами! Никакой боевой магии! Шут с вами — я сам пойду! Только не смейте прикасаться ко мне!

— Умница, мальчик. Пойдем, ребята — нас ждет заслуженное вознаграждение!

Вопрос 4: Как звали полосатого слона, который был бессовестно похищен в одноименном квесте про братьев Пилотов?

Вопрос 5: В Mechwarrior 3 (обычном, не Pirate Moon) клановский аналог (по тоннажу) Annihilator-а назывался...

Вопрос 6: Elerians, Darloks, Mrrshan, Kushan, Silicoids — какая раса лишняя и почему?

Вопрос 7: Какая карта, согласно readme, минимально необходима для запуска Unreal 2: The Awakening?

Вопрос 8: Как звали последнего босса в Duke Nukem 3D (обычном, не Atomic Edition)?

Вопрос 9: Какая игра получила титул "Лучшая стратегия года" на E3 2001? (за вопрос спасибо Сергею Бойченко)?

Вопрос 10: Как в UFO: Enemy Unknown назывался инопланетный элемент, необходимый для заправки ваших высокотехнологичных летательных аппаратов? (за вопрос спасибо Глебу Тимошуку)?

Таковы вопросы-задания на следующий тур. Удачи!

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

АНЕКДОТЫ

Гарри Поттер встал рано утром, оделся, убрал кровать, сел на метлу, посадил себе на плечо Буклю, подошел к открытому окну и задумчиво проговорил:

— Куда отправимся сначала?

— Лучше сразу к психиатру и пешком, — ответила Букля, — а то, если ты сейчас выскочишь в окно, то придется сначала навестить травматолога.

***

— Что ты делаешь, когда видишь красивую девушку?

— Я ее скачиваю.

***

Фраза на сайте компании Ритуальные услуги: Сделайте наш сайт домашней страничкой.

***

У одного программиста скринсейвером были рыбки. Кота госпитализировали с диагнозом "Общее истощение организма и социально опасное поведение".

***

Утром программиста спрашивает его новая подружка:

— (нежно) Ты на мне женишься?

— (раздраженно) Каждый раз одни и те же вопросы! В FAQ!!

***

Умер Билл Гейтс. Бог в рай его не взял, иди, говорит, в ад... Приходит Билл в ад, Дьявол ему: "Хочешь устрою так, что свое наказание будешь отбывать в раю?" Билл Гейтс удивлен, но, само собой, соглашается. Приводит его дьявол в рай, а там — девочки, выпивка, любые развлечения... Пошел гулять, отрывается по полной... В полном экстазе находит дьявола и спрашивает: "А в чем же заключается наказа..." — и завис.

***

Звонок в дверь к хакеру, он открывает дверь — а там стоит Смерть, с косой и в балахоне.

— Ты кто?!

— Я твой uninstaller.

***

Отец Вовочки на родительском собрании:

— Ну, что ж поделаешь, Вовочке в одно ухо влетело, в другое вылетело...

Учитель физики со своего места:

— Ошибаетесь, звук в ваккуме не распространяется.

***

— Что такое хард?

— Это то, что можно от души швырнуть об стенку.

— А что такое софт?

— Это то, что можно лишь обругать матом.

***

Ожегов, "Словарь русского языка". 2-е онлайн издание. При любом использовании слов из данного издания ссылка на него обязательна.

***

Сидят двое:

— Прикинь — вчера с Каспаровым в ресторане за одним столиком сидел!

— Ну и?

— Да ну его — прикинь, там скатерти в клеточку — так он мне соль 45 минут передавал.

***

— Девушка, подарите мне вашу фотографию.

— А вам зачем???

— А я покемонов собираю...

***

Создали ученые суперкомпьютер (этот комп по идее должен был на любые вопросы ответить), ну и задают значит ему вопрос:

— Есть ли Бог?

Комп подумал немного, пожужжал и отвечает:

— Недостаточно информации, подсоедините меня ко всем другим мощнейшим компам планеты.

Ученые повздыхали, а делать нечего, подсоединили. Опять спрашивают:

— Есть ли Бог?

Комп опять подумал, пожужжал и отвечает:

— Недостаточно информации. Подсоедините меня ко всем компам планеты.

Ученым трудно было это сделать, но они всетаки подсоединили суперкомп ко всем компам планеты вообще.

Опять задают тот же вопрос. Комп пожужжал и говорит:

— Недостаточно информациии. Подсоедините меня ко всем электронным сетям, ко всем приборам на процессорах, и т.п.

Ну, ученые разбились в лепешку, но и это сделали. Опять задают:

— Есть ли Бог?

Комп:

— Теперь есть.

***

Закинул старик в море невод, и стоит, как дурак, без невода.

Поломал Вася-хакер своего провайдера, и сидит, как дурак, без Интернета.

***

Она (улыбаясь и глядя вдаль):

— Нет, все-таки человек должен просыпаться и видеть небо.

Он (открывая бутылку с пивом):

— Для это достаточно проснуться дома, протянуть руку и нажать Power.

***

Из сообщения информагентства:

"Группа российских хакеров взломала защиту на главном сервере господа Бога и поставила себе бесконечные деньги и вечную жизнь".

«ВР»-ПАРАД

ИТОГИ ФЕВРАЛЯ

М	пред	гол.	игра
1	2	120	Warcraft III: Reign of Chaos
2	1	91	Grand Theft Auto 3
3	3	82	Unreal Tournament 2003
4	*	77	Космические Рейнджеры
5	6	76	Max Payne
6	4	75	Mafia: The City Of Lost Heaven
7	11	65	ИЛ 2 - Штурмовик
8	13	63	Hitman2
9	5	61	Need For Speed: Hot Pirsuit 2
10	7	59	Morrowind
11	8	46	Civilization III + Civilization III: Play The World
12	10	45	Neverwinter Nights
13	12	43	FIFA Soccer 2003
14	14	41	Return To Castle Wolfenstein
15	18	40	Medal Of Honor: Allied Assault + Medal Of Honor Allied Assault: Spearhead
16	16	38	Код Доступа: Рай
17	9	35	Disciples 2: Dark Prophecy
18	19	31	Serious Sam: The Second Encounter
19	21	30	NHL 2003
20	15	28	Heroes of Might & Magic 4
21	17	24	Mechwarrior4: Mercenaries
22	*	24	Age of Mythology
23	*	23	SimCity 4
24	20	22	Commandos 2: Men Of Courage
25	*	18	Заклятие
26	*	9	Europa 1400: The Guild
27	*	4	Test Drive
28	*	4	Iron Storm
29	*	2	Inquisition
30	*	1	Nancy Drew: Ghost Dogs of Moon Lake

Всего проголосовало 413 человек

Warcraft III (1) уверенно вернулся на заслуженное место под солнцем, а **GTA III** (2) скатился на привычную вторую позицию. Стабилен, как скала, **Unreal Tournament 2003** (3), а **Mafia: The City Of Lost Heaven** (6) отброшена вниз с четвертого места. Его же теперь занимают, пулей взлетев вверх, замечательные **Космические Рейнджеры** (4) — молодцы разработчики, что тут сказать... **Max Payne** (5) колеблется, то поднимаясь вверх на несколько позиций, то отступая вниз — середина десятки для него кажется очень даже теплым местечком. Обратите внимание на нешуточную борьбу в этой части десятки — разница между четвертым, пятым и шестым местами лишь в один (!) голос. **Ил-2 Штурмовик** (7) обретает второе дыхание и снова "влетает" в десятку — наверное, это связано со скорым выходом адд-она. **Hitman 2** (8) также довольно уверенно возвращается в десятку. А вот **Need For Speed: Hot Pursuit 2** (9) и **Morrowind** (10), занимавшие достаточно высокие места в десятке, ныне ее замыкают. **Disciples 2: Dark Prophecy** (17) сдвинулся с девятого места почти в самый низ двадцатки, а замыкает ее **Heroes Of Might & Magic 4** (20).

ВР-парад покидают Commandos 2: Men Of Courage, SimCity 4, Заклятие, Mechwarrior4: Mercenaries и др., а вместо них в игру вступают: Air Stirke 3D: Operation W.A.T, AquaNox 2, Ballerburg, Command&Conquer: Generals, Gothic II, Grom, Hearts of Iron, Impossible Creatures, Splinter Cell, Unreal 2: The Awakening.

Таковы результаты вашего февральского волеизъявления — голосуйте же за любимые игры и впредь на нашем сайте (http://www.nestor.minsk.by/vr)!

Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)

Времена меняются...
Несмотря на отсутствие ярких тому подтверждений в нашей отдельно взятой державе, человечество неустанно движется вперед. И так оно стремительно летит, что становится страшно за будущее человечества в целом и себя лично как отдельного его представителя. Ведь наша жизнь (и жизнь вообще) становится все больше и больше "завязана" на одном из самых замечательных и потенциально самых опасных изобретений века предыдущего — компьютер.

Персональный компьютер — явление (предмет? вселенная?..) весьма неоднозначное; лишь сравнительно недавно он стал доступен широким слоям населения (как в нашей стране, так и в мире), отчего непонятно до конца, как он [по]влияет на общество. Если раньше семьи-соседи Пупкины и Тапкины часто захаживали в гости друг к другу, то теперь они провели сеть и общаются друг с другом в основном посредством видеочата и e-mail — это как, хорошо, "в рамках дозволенного", или нет — "извращение"? Может быть, это необычно. Пока это считается чем-то "из ряда вон", но лишь потому, что другие семьи Пупкиных и Тапкиных пока еще не купили компьютера и не провели сети. Пока... А когда купят и проведут? Будут ли они так же косо смотреть на других, таких же Пупкиных и Тапкиных?

В ближайшее десятилетие человечество ожидает сильнейшее потрясение/прорыв в области информационных технологий (и всей сфере высоких технологий в целом) — компьютеры будут буквально на каждом шагу. Они изменят наше представление о работе, общении, развлечениях и... жизни. Возможно, появится искусственный интеллект. Возможно, появятся глобальные системы слежения и прочие ограничивающие свободу штучки... Рано или поздно, хотим мы того или нет, технологии возьмут человечество в плен — и машину прогресса не остановить. Воистину глуп тот, кто не понимает и не хочет понять этого. Глуп тот, кто считает, что его это не коснется. Глуп тот, кто считает, что разговоры об этом — удел фантастических романов. Умные машины будут повсюду, и как они повлияют на нашу жизнь, не знает, пожалуй, никто.

[Андрей (an_teencity@tut.by)]
Привет Nickky! Вот, наконец-то решил н@писать вам письмецо. Рад, конечно, что объем у ВР вырос, количество материала и количество рубрик возросло также. Если тебя мучает вопрос, что мы хотим увидеть в "Радостях чтения", то постараюсь предложить публиковать материалы о таких авторах книг, как... Да у нас в стране (в широком понятии "страна") хватает, о ком писать. Ну а лично я хотел бы побольше узнать о таких личностях, как знаменитый опер Goblin, о любимом писателе Василии Головачеве. Обзор хороших книг весьма и весьма будет уместен, так как простым людям не охота тратить свою маленькую $денежку$ на книжке, которая будет годиться только для того, чтобы украшать наши книжные полки. Так что я был рад увидеть рубрику во втором номере газеты.

Я разделяю мысли Гончарова Алексея aka SmasH и одобряю за то, что человек не поленился что-то сделать для своего клуба — написать статью в редакцию "ВР" (газету читаемую и уважаемую многими — это не подхалимство, а факт). Вот о таких геймерах мечтал бы каждый клуб. Это я говорю с позиции админа. Да, да, бывают еще в real'ном мире чудеса — "вчера" простой геймер, мечтающий завязать с этой "наркоманскОй" жизней (надеюсь, на меня никто не обидется и поймет), а "сегодня" administrator. Хочу открыть м@-ленький секрет, почему SmasH'у так нравится его любимый клуб Game Club@ — у маленьких клубов успех стать своим домашним и уютным больше, чем у клубов больших. Нет, я не говорю, что у больших клубов нет "своих" геймеров, их даже намного больше (размер = количество людей), но вот атмосфера, простите, не та. Там хорошо, приятно, уютно, возможностей больше и наконец-то круто, но есть народная мудрость: "В гостях хорошо, а дома лучше". Так что, дело вкуса. А если кому интересно, админом работаю в малом клубе, но "жил" как и в больших, так и в малых, сравнить есть что.

P. S. Насчет злых и плохих админов. Есть админы как люди такие, а есть работодатели такие. Так что не рубите с плеча.

P. P. S. Террорам на память. Урок в грузинской школе.
— Гоги, где живут колибри?
— В Чэчне, гаспадын учитэль!
— ???
— А как же, вон их сколько там летает — калибри 5.45, калибри 7.62...

[LoOK (homc@narod.ru)]
Здравствуйте, уважаемые Виртуальные Радости! Читаю Вашу замечательную газету уже около трех лет и все мне в ней нравится.

Мне становится смешно, когда отдельные товарищи начинают Вас критиковать. И ладно, если бы просто критиковать (критика по своей сути полезна), но ведь критикуют, приводя совершенно глупые аргументы (например, почему Вы на вопрос как пройти игру даете ссылку в Интернете). Они хотят получить ИДЕАЛЬНУЮ газету? Такое просто невозможно! Нельзя создать газету, содержание которой будет нравится ВСЕМ (хотя к этому надо стремиться).

Мы стремимся;).

Если эти самые "критики" действительно хотят получить такую газету, то пусть уж сначала станут ИДЕАЛЬНЫМИ людьми (Слабо стать такими? Вот то-то же!). Я еще не забыл тот долгий период времени, когда рубрика частных объявлений была наполнена объявлениями совершенно бессмысленного содержания, типа "приму в подарок компьютер". Это кем надо быть, чтобы такое написать? Ладно, все это дела прошлые и уже не актуальные. Но ведь на ошибках, допущенных в прошлом, мы учимся тому, как не следует поступать в будущем.

Мне же хочется подвести итог. Люди! "Виртуальные Радости" не резиновые, поэтому на все свои вопросы Вы здесь не найдете ответа. Ребята из ВР и так из кожи вон лезут, чтобы наша с Вами любимая газета не только оставалась такой же интересной, но и постоянно улучшалась. Один Nickky чего стоит!;) Содержание ВР оперативно и актуально, газета не переполнена всякими ненужными картинками, она заполнена действительно интересной и полезной информацией, а картинки лишь дополняют эту информацию, чтобы мы могли получить более детальное представление о той или иной игре. Огромнейшее спасибо (все тому же) Nickky, за то, что благодаря поднимаемым им темам НЕ игрового, а общечеловеческого характера, такие слова как ИГРА, ВИРТУАЛЬНЫЙ, ИНТЕРНЕТ и прочие, не набивают оскомину, а статьи становятся только интереснее. Единственная просьба к Nickky — пожалуйста, не говори плохо о Blizzard и о его стремлении к деньгам.

Да с Blizzard все в порядке. Игры они делают замечательные, респект им за это бесконечный. Только вот очень жаль, что Starcraft: Ghost на PC не появится...

Игры (как и кино, телевидение, музыка и прочее) это бизнес, в котором все построено на деньгах. Ну, почти все. На что была бы похожа Матрица, если бы в ней были дешевые спецэффекты? А как бы выглядел WarCraft III, если бы Blizzard постигла участь Interplay? Да, многие считают, что деньги это зло, что не в деньгах счастье или наоборот. Я с этим категорически не согласен. Все зависит от того, как бы распорядиться деньгами. В Ваших руках деньги могут стать и пусть не счастьем, то, по крайней мере, путем к счастью. Для кого-то счастье заключается в возможности помогать людям, и он займется благотворительностью. В его руках деньги станут инструментом, приносящим пользу. Кто-то считает, что счастье, это когда у тебя все есть. Такой человек займется личным обогащением, сметая все и всех на своем пути. Но только в его руках деньги уже превратятся в оружие. Ну а кого-то деньги (а особенно большие деньги) приведут к смерти. Скорее всего, по той причине, что он не умел обращаться с ними. Это только три примера. Но я думаю, что Вам их будет достаточно, чтобы понять, что же я имею в виду. Смысл таков — деньги всего лишь предмет. Такой же предмет как автомобиль или кухонный нож. На автомобиле можно кататься ради удовольствия или ездить на работу, на нем же можно сбить другого человека, можно разбиться самому и по неосторожности и намеренно; ножом можно резать хлеб, можно людей...

Но ведь это еще не значит, что автомобиль — зло, а в ноже заключается наше счастье или несчастье. Сам по себе ни один предмет не может сделать ничего. А если кто-то говорит, что к нему стали лучше\хуже относиться из-за денег, то пусть он вспомнит, как он сам себя повел, когда у него появились эти деньги. Возможно, я открыл новую тему для споров. В таком случае, если кто-то со мной согласен или нет, то пишите в ВР. Думаю, не только мне одному будет интересно, что по этому поводу думают люди. Мне еще, конечно, есть, чего сказать, но еще впереди столько новых выпусков ВР... Думаю, я еще не раз напишу в редакцию. На этом я заканчиваю свое письмо, спасибо за внимание и до новых встреч!

[Macs (macs@tut.by)]
Здравствуйте Nickky и все поклонники ВР. Пишет вам геймер-меломан. Когда я читаю письма читателей, мне становится обидно и больно. Люди делают игры, вкладывают в них часть себя, волнуются за проект, и что? Вы, купив (взяв) CD с игрой ставите, через 5 минут удаляете и говорите ЛАЖА.

А ведь бывает действительно "лажа". Что ж поделать?;(

Да как так можно, как можно говорить, что CS ерунда, а Анрил это круто, — так нельзя. Ну не понравилась вам игра, и что сразу гнать неизвестно что на разработчиков? У каждого свои вкусы, не нравится — не играйте, а игры делаются в первую очередь для НАС, поэтому имейте уважение.

Также затрону тему современных геймеров. Читая письма, складывается впечатление, что геймеры или только играют, или еще читают fantasy. Я сам очень люблю читать. Читал и некроманта, и Амбер (соглашаюсь с Melkor_from_Belarus, что это рулезз), и Гаррисона, но как же великолепие литературы, каждый УВАЖАЮЩИЙ себя человек по-моему должен знать "Мастера и Маргариту" и "Трех мушкетеров". Вообще, так как у нас мир современных технологий, то геймер это представитель нового поколения, он должен быть образованным и уважающим себя.

Верно. Не читать — значит не развиваться. Не развиваться — значит деградировать как личность.

Попробую поддержать Nickky на тему "хорошего человека". По-моему это человек который, всегда остается самим собой.

Как так "всегда самим собой"? Лично я — очень разный. Я один в деловой беседе, я другой на дружеских посиделках у костра с гитарой, я третий в разговоре с любимой девушкой, я четвертый в общении с родными и близкими... Я очень разный. "Я" — не один. Это называется не лицемерие. Это называется разнообразие. Тупо гнуть "свою" линию вне зависимости от обстоятельств и ситуации — признак не хорошего, а глупого человека. Может быть, имелось в виду "не теряет самообладания"? Это уже лучше. Человек, который всегда живет в мире с собой, "хороший человек", — он в принципе не может "выйти из себя". Внешне — может быть, и случается. Но внутренне, душевно — никогда.

Не пытается показать, что он больше, чем он есть.

Полностью согласен.

Чувство уважения и понимания. А вообще это человек, который, видя, что обижают девушку, не подойдет и не поможет обидчику, а наоборот...

А может, обижаемая девушка только что хотела своровать у мужчины кошелек? Мало ли что еще может быть?;) Хороший человек, я полагаю, должен видеть не только черное/белое, но и присматриваться к полутонам. Лично для меня "хороший" — любой человек, до тех пор, пока он прямо или косвенно не докажет обратное. То есть не совершит (единожды или несколько раз) поступок, который шел бы вразрез с поступками моего прототипа "хорошего человека". Лишь в этом случае человек для меня станет Не Очень Хорошим.

P.S.Всего наилучшего всем читателям и редакции ВР!

Спасибо!

[Корнеев Сергей AKA Striker (Striker17@yandex.ru)]
Привет, моя самая любимая газета "Виртуальные радости"!!! А в частности Nickky! Вот и решился я наконец написать тебе письмо. Газету я вашу читаю ну не два года, а где-то год. А писать я сейчас буду про Counter-Strike. Я не понимаю этих челов из Valve. Ну зачем же было создавать новый CS 1.6, если уже в марте этого года хотят выпустить еще одну контру — Condition Zero? Все равно, когда она уже выйдет в свет, все эти 1.6, 1.5 etc уже отойдут.

Навряд ли — CS:CZ, насколько мне известно, будет исключительно "сингловым" проектом.

И вот еще, дурят людей насчет CS:CZ.

Точно, дурят разработчики нашего брата;).

Например: "Внимание! Наконецто! Ждите CS:CZ уже в январе!!!" На следующий день: "Извините, игра переносится на конец февраля... потом на март и.т.д."

Это вечная песня разработчиков.

Ну ладно уже, подожду! Может быть, дождусь. Привет: Tommy, всему клану 4./7.K и клану [WARRIOR](памакам)!

P.S Админы клуба ЖЭС 114, поменяйте мышки, а? Играть невозможно!!! Еще спасибо за то, что хоть гульки новые поставили...

[[CC]_Morpheus (brestcc@tut.by)]
Кто такой "хороший геймер"? Я думаю, это несложно определить. Это вежливый и достаточно скромный человек как в реальной жизни, так и в виртуальном мире, знающий и выполняющий все правила игрового поведения. Это исключительно жесткий человек для своих противников в играх, без всяких компромиссов и панибратства. Добавим к этому исчерпывающее знание игры, прекрасное управление, быструю реакцию, умение предвидеть ситуацию и опыт (опыт, и еще раз опыт). Из большинства этих характеристик могу сделать вывод, что хороший геймер не слишком молод, не избыточно разговорчив и не слишком доступен в играх для простых "начинающих" смертных (no thnx). "Хороший любитель компьютерных игр" как понятие лишено смысла и не заслуживает обсуждения. Как я понял, это человек, который очень любит компьютерные игры, должен играть во ВСЕ и тратить на это все свое свободное время.

В понятие "хороший любитель игр" лично я вкладываю другой смысл. В моем понимании, это человек, любящий игры (как ни странно;). Без фанатизма, но искренне. Он в курсе событий игрового мира, знает много об играх и игроделах, умеет мыслить, а не тупо давить на кнопки и двигать мышку. Он играет лишь в те игры, которые ему интересны, и может тратить на них достаточно много свободного времени. Кроме того, он не делает особого различия между жанрами и платформами и с одинаковым удовольствием играет, к примеру, в Warcraft на PC, в FF на PSX и настольные RPG (на столе;)... Считайте, что игры — его хобби. И если такой человек уделяет своему хобби достаточно сил и времени, то он — хороший любитель компьютерных игр. Он не профессионал, он — любитель.

Хороший любитель компьютерных игр по умолчанию не является хорошим геймером.

Верно. Хороший геймер — фанат и в чем-то ограниченный человек (как профессиональный спортсмен). Хороший любитель игр же, в моем понимании, как человек, с удовольствием занимающийся разными видами спорта. Не зацикливающийся, но и не добивающийся потрясающих успехов.

[***VrataR***]
Привет, "Виртуальные радости"! Я читаю вашу газету с первого номера. Хочу затронуть проблему межличностных отношений в клубах. Иногда приходишь в клубак, кажется, сейчас сядешь, поиграешь от души. Вдруг какой-нибудь малолетка подходит и стоит у тебя над душой и кричит, что ты лох и не умеешь играть. А иногда и его друзья постарше начинают не из-за чего наезжать на посетителей клуба. Мне это не нравится. Я хочу, чтобы все геймеры относились друг к другу нормально, делились чем-нибудь об играх. Я думаю, эта тема актуальна для всех и предлагаю обсудить ее на страницах "ВР".

Согласен. Нормальное, человеческое отношение — превыше всего.

[S_[CS]STIV_S]
Привет, ВР! Читаю каждый ваш номер от первой до последней буквы. Хочу выразить свое недовольство в первую очередь к создателям игр. Скажите мне на милость, играет ли кто-нибудь во что-то, кроме CS, Q3, UT, Max Payne? Ответ: практически нет! Давно уже не создавали действительно массово-популярных игр.

Я часто задумывался: а действительно ли Counter Strike до сих пор самая популярная игруха? Я думаю, что нет. Мне кажется, будущее связано с Unreal'ом. Это настолько интересная игра! (Кто со мной не согласен, пишите в ВР, почитаю, посмеюсь). Играйте в UT!

Вот такое мнение.

Пишите письма! Если вы очень хотите получить ответ лично или хотя бы удостовериться, что ваше письмо прочитали (сколько я ни говорю, что читаю ВСЕ письма, приходящие в рубрику, отдельные личности все равно не верят) — пишите по e-mail. Удачи и не скучайте — пусть эта весна будет для вас особенной. В хорошем смысле, разумеется.

Почтальон Nickky
(me@nickky.com)

продаю

- Газеты "ВР" № 6,8,12 (2001), № 1,3,4,6,7,8,12 (2002). Недорого. — 2391040 (вечером) спросить Сашу.
- И/п SONY 10-я модель, 2 карты памяти на 15 блоков, 1 джойстик, подходит к любому телевизору, 17 дисков+2 загрузочных, в коробке с документами. Б/у 1 год, 100 у.е., торг. — 2520194
- SONY PLAY STATION (10-я модель), 2 джойстика (1 вибро), карту памяти, 17 дисков, немного б/у, в хорошем состоянии за 95 у.е. — 2888933
- Athlon XP2000/256DDR/HDD B ARRACUDA4 40/60Gb/DVD-ROM/Sub-woofer/Optical mouse Logitech MX300 изм. конф. — 2887397
- MAGNUM6 джойстик новый за 25 у.е. — 2647956 Артем.
- Duron 1300/256МБ/30Gb,'7200/Video/52x/FDD/LAN/ATX/Kbd/mouse-270 изм. конф. — 2573810 после 16
- Руль с педалями и обратной связью Logitech Wingman Formula Force GP с гарантией. Цена договорная. — 8(029)7517345
- CPU 166Mhz, ОЗУ 32Mb, HDD 2,7Gb, видео 2Mb, SB, CD-ROM 16x, мышь, Kbd, (без монитора). — 2748494 Евгений
- CD-диски. 800MB. Новинки! — еженедельно. ПО, игры, музыка MP3, видео 1,2 у.е. за 1 CD. — (01642)37776, (029)6637776, e-mail: igvar@tut.by
- Компьютер любой комплектации и комплектующие к нему. — 2287605 Денис
- Руль Wing Formula Feed Back, обратная связь, управление педалями газа и тормоза, 2 переключателя и 4 программированные клавиши. — 5099840 после 15-00.
- Athlon 750/256RAM/HDD13,6/Ge Force 32Mb/Teac 32x/SB Live/m/Kb колонки. Монитор SONY Trinitron 15". — 2341195 Сергей.
- CD-plaer Digital Schneider 40 second anti-skip. В упаковке, новый. Цена 100 у.е. — 2058763, Евгений
- Только брестчанам! Продам CD с играми: Hitman2, Robin Hood, SoF, Discaples. От 3500-4000 р. — (0162)242206, Рома
- ADM 750/ 256 RAM/ 32 video/ Creative 5.1 Sound/ kb, mouse/ монитор SONY Trinitron 15". — 2341195, Сергей
- CD: Солдаты Фортуны+HALF LIFE+Q3, Screamer 4x4, Commandos btcop, Дальнобойщики I+Д II+Mercedes Benz Truck Racing, SC brood war, AGE of Empires II (каждый по 2000) кассету к 16-битной ИП "Golden AXE", ИП в 8 бит (12 у.е., торг), журналы "компьютерный мир" №1(99), №1,2(2000). — 2440878 после 18-00, Леша
- Sega Dreamcast 128 bit. 5 CD с лучшими играми, фирменный джойстик, все для Интернета, подключение к любому телефону. 3 мес. б/у, идеальное состояние. 100 у.е. — 2470215
- CD: SpiderMan, StarCraft:BW, Commandos 2, Half-life, Interstate 82, CFS2, B17, Close Combat 4, Противостояние 3, Битва за Британию, есть программы, энциклопедии, фильмы. Могу поменять, цена 1 CD от 2 т.р. — 2680358
- Диски с играми для I-II PC в лучшем состоянии, недорого (от 2500 до 6000р.). Возможен торг. — 2140284, Саня (в любой день)
- Мышку оптическую (Genius Net Scroll Optical (5кн., 1 кол, USB-выход, желательно под Win XP)); радио (Genius Wireless (4кн., 1 кол., PS2)) — новые в упаковке, дрова 1 шт. — 12 у.е. За все — 22 у.е. Запись CD/ — 2355963, Паша
- Приставку Sega MD II, б/у в хорошем состоянии. 8 у.е. — 2077359, Женя
- Celeron 500 Mhz / 128 Mb / Hdd 10 Gb / video GF 2MX400 64 Mb/ATX/SB/колонки/CD-Rom 48x/Fdd/mouse Genius NetScroll + keyboard/PAD. Упаковка, гарантия. Цена — 250 у.е. — 2711294
- Продаю CD с играми и программами от 3000р., лицензионные от 4000р. (125 шт.) — (0223)520818, antik@beep.ru
- Компьютер P-233 MMX, 32 RAM, HDD 3,2; 12 video, звук, клава, мышка, 14" монитор SVGA за 150 у.е. — 2742355
- Дисковод на 5-ти дюймовые дискеты, клаву, коробки для CD и дискет, диски, ВР за 2002 год, журналы "Подводная лодка" за 2000 год. — п.2850000, аб.2768 (укажите телефон, я перезвоню)
- CD-диски: Soft, MP3, MP4, игры, на матрицах (CD-R, CD-RW). Фанаты метала! Имеется большая коллекция CD (от 2 до 3 тыс.руб. за 1 матрицу). — 2077181, Дмитрий (после 18-00)
- Приставка Sony PSX (7) + 25 дисковод + 2 джойстика (один аналог) + 2 к.п. + 5 книг с кодами. Цена 60 у.е. Звонить в субботу и воскресенье (вечером). — 2344068, Дима
- CD-Rom Teac 40-x, идеальное состояние. — 2889992
- Кассетный плеер Panasonic RQ-CR15V, плюс наушники Sony mdR-W08 и сумочка для плеера Acropolis. 25 у.е. — 2029787 после 16-00, Дима
- CD-R с играми: GTA 3, AliensVS, Predator 2, TES:Morrowind. Недорого. — 2063094 после 14-00, Алексей
- Компьютер любой комплектации, дешево. — 2287605
- CD: Atrox, Carmageddon 2000, NHL 2002, Civilization III, Warcraft III-beta, Flanker 2,5, Vietnam. В хорошем состоянии (2000-3000р.) или меняю. — 8(029)6351230 Андрей
- Словарь-переводчик электр., карман., англ-рус-англ, 1 млн. слов, перев. тексты, с произношением. — 2560639
- Все номера "Виртуальных радостей", кроме №1-2 (2000г.) и №1-2 (2002г.). — 2665973 после 21-00, Саша
- Simba's-168 (SEGA Mega Drive IV), 3 картриджа, 2 джойстика. Новая! — 5045441
- Игровую приставку Sony PlayStation, 2 виброджойстика, карта памяти, 25 дисков, каталог, в хорошем состоянии. — 2491755
- Продаю компьютерную мышь Genius EasyHouse б/у за 1,5 у.е — 2778679, Алеша
- CD-ROM диски с играми, обучающими программами. Все лицензионное и совершенно новое. От 4000р. — 2053271 после 17-00, Антон
- Геймеры! Для вас — лучшие мыши Logi Tech — все модели! Гарантия до 2-х лет! — 8(029)6791790
- Лицензионные CD-диски с играми, обучающие программы, музыкальные CD, видеокассеты. Все новое. Очень дешево. — 2053271 после 17-00, Антон
- Диски компьютерные с различными играми. Большой выбор. Цена от 1000р. Список через e-mail. — cd.rec@mail.ru, 8(029)7520679
- SB ABIT, 5.1 Channel, Dolby Digital, ДУ, с документами и драйверами в упаковке, идеальное состояние. — 2889992 Стас
- Коды к играм, CD'S с играми: Renegade, Battlefield 1942, Heroes III, MotoGP и др. Цена договорная. Звонить в любое время. — 2880230 спросить Ивана
- Монитор Compaq 2000 г.в. 800/600 75Гц, 1024/768 75 Гц. Идеальное состояние, цифровой теплоотводящий корпус. 80 у.е. Срочно! — 2308068
- AMIGA 1200 (40X-CD-Rom PC-клавиатура. Все в корпусе ATX) + цв. монитор + 2 джойстика+ 13 CD (игры, софт) + журналы. — (0163)444819 с 19-00, Володя
- Джойстик для SEGA MD II — 3000р. — 2077359 Женя
- ИП Sony Play Station (7 модель). 2 джойстика, 1 memory card + 17 дисков. Срочно! 85 у.е. Возможен торг. — 2397031 после 20-00
- Продаю джойстик (геймпад) для PC-компьютера, подключается через принтерный порт, много кнопок. — 2220670, 2244751
- Модуль памяти SDRAM DIMM PC 133 512 Mb, цена 60у.е. — 2574214 после 20-00, Александр
- Celeron 333 (560) / 128 Mb / GeForce 2MX400 — 32 Mb/ Hdd 40 Gb / CD-Rom 24x/ k/ m/ колонки/ 14" монитор. — (02251)437180

куплю

- ВР № 1,5,7,11 (2002). Цена договорная. — 2723418 Леша. После 15-00.
- Диск для PLAY STATION с игрой FINAL FANTASY TACTICS и SUIKODE № I-II. — 2063375 Саша.
- Дополнительное устройство к SEGA(Magic CD, Mega Key). Адаптер mega drive 32X, катриджи к SEGA 16 бит недорого. — 2286376
- Диски компьютерные "Rammstein" (любой концерт, кроме Live и Berlin, клипы), "Король и Шут" (концерт, все альбомы или клипы). — 2556687 Саша, после 15-00.
- ВР №№1-12 за 2002 год. — 5062377
- Постеры из журналов "Игромания" и "Страна игр" в хорошем состоянии. — 2535898, Юля
- Всем Брестчанам! Срочно куплю "ВР" №4 (2002). — (0162)242206, Рома
- Куплю старые номера ВР (99-2000гг.) или приму в дар. — 2077359, Женя
- Брестчане и проезжие! Куплю практически за любую цену CD ChampionShip Manager 2001/2002 или платно скопирую. Поделитесь радостью. — (0162)458185, после 17-00, Виталик или Дима
- ВР №1-9(2002), №2(2003) за все 4000 р. — (01777)96148 после 17-00, Артем
- ВР №6,7,8, по цене 1000р. За 2002г. — 447750+код Гродно
- Диск с игрой Diabloz:LoD. — 2522402 после 16-00, Богдан
- Любые номера "ВР" (старые), приму в дар. — 2077359 Женя
- Любые поломанные приставки (битые), а также з/ч к ним, приму в дар. Заранее спасибо. — 2077359 Евгений
- Журнал "Игромания" №1(2003) в хорошем состоянии, обязательно с диском, за 3500 руб. — 2012927
- Комп. Celeron 333/ 128 RAM/ 10-20Gb/ 16-32 Mb/ FDD/ монитор 14" SVGA за 190 у.е. — 2417916 звонить вечером, Вадим

меняю

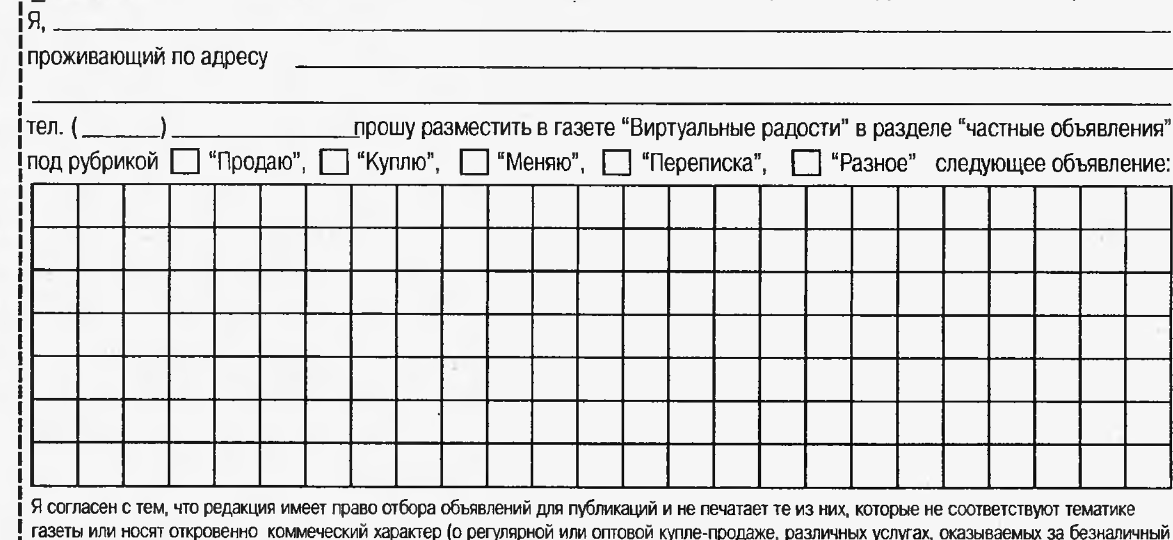
- Обменяю Sega Dreamcast 128 bit 3 мес. б/у (5 CD с лучшими играми, фирменный джойстик, все для Интернета + подключение к любому телефону) на Sony PlayStation 10 модели с аксессуарами. — 2470215, Вадим
- 2 CD "HL 4 в 1" и "Quake 3 Arena" на CD "Starcraft" и "HoMM 3". — 2077359, Женя
- Видеокарту "WinCharger" 113-32110-100 (c) 1996 mach 64 модем — 2 шт. на видеокарту min Geforse2 MX400 64 Mb. — 2249253 после 16-00, Антон
- Меняю CD для PC: сборник авиасимуляторов, SktBordPark Tyccon, Gianluca Vialli's European Manager, Darks tone Diablo, DeusEx, RF на BG2 или продам. — (02251)437180
- Приставку Sega DC (30 дисков, карта памяти 4 Mb, 2 джойстика, 2 каталога + подставка для 20 дисков) в очень хорошем состоянии, меняю на системный блок Athlon 1700 XP/ 128 Mb RAM/ 20 Gb/ GF2 64 Mb/ sound/ FDD/ ATX. — 2454316 после 15-00, спросить Леху

разное

- Привет всем Counter Strike'рам г.Мстиславля. Особенно огромный привет Vanke, Sky, Fly и Dimon'у, а также клубу "Matrix" от Zyrg@.
- Передаю привет всем геймерам Беларуси. А также Fliper'у, Ghost'е, Extrimal'y,Vecktor'y, $kiper'у. Алексей aka regent.
- Передаю привет всем геймерам, в особенности Manson'у, Kuzmitch'е, Patriot'у, Вальеру и Dig'у с Malic Rocket! Плазменный привет редакции "ВР"!!!
- Все, кого тошнит от Контры и GTA3-RULEZZ! — это мы [Unreal Clan]; (#R@BID_WOLF#), <(Sp@wN)>, GOblin, $LIME.PS:ЛАМЕР не тот — кто плохо играет, а тот — кто считает, что крут! [UC]#R@BID_WOLF#
- Hello! Quake — Rulezzz! Все кто гоняет Q3A, валим в клуб "Руслан". Привет местным Quake'рам — >hacker'у, mord'e, DJ33a'ю, cZe'ону и т.п. Lammer'ам=))). P.S. Hacker, тащи дискету! Xmen
- Sid "Антон" и Did "Дима" считают, что они лучшие игроки в "Half-life" в Минске. Если кто-то с нами не согласен, звоните 2338361, звать Антона. Передаем привет Wolf'у — Виталику.
- Привет всем геймерам г.Рогачева, а особенно Zosik'у, Arhangel'у, Feliks'у и Drozd'у. Приходите в NEXT, будем сражаться. Zombie(s).
- Большой привет Coutnter Strike'рам г.Могилева! Особенно WOLF'у, DR@KON'у, ***Nick***'у, SHKET'у. BOGY
- Большой привет всем gamer'рам г.Борисова. Пацаны: Fury, Smack, Satan-Klaus, Puzat'y/Fs/, Legalize/Fs/, HirurG/Fs/. В мае отпуск — схлестнемся! ДМБ неизбежен!!! Petro/real*dude/v1ch:)
- Эй, V.P@NA$IUK и A.EP!MA$HKO! Где вы пропали? Приходите в "Лидер"! Огромный privet Кручинскому Р. (melia). Renk
- Привет! Всем геймерам Беларуси, а конкретно: Tushkan'у, Pikun'у, Sadam'у, Warlock'у. Огромная благодарность Лидскому Kolobk'у за информацию. "Ominos"
- Передаю привет всем геймерам Беларуси. В частности: AIWER'у, Sidar'у, Nick'у, tyson'у, моим сокланoвцам — 3D*K1LL3R'у и 3D*TaRaKaN'у и Квакеру [qW]DangeRy.Se. Гулькайте, пока гулькается. 3D*EnemY
- Hi всем геймерам Беларуси, моему сокланoвцу 3D*K1LL3R'у, которого поздравляю с днем рождения, 9"Г" классу СШ №73 г.Минска, в частности: {qW]Danger'y.Se, AIWER'у, SIDAR'у, NIK'у. 3D*EnemY. P.S. Гулькайце!
- Минчане! Мегасрочно куплю "ВР" №2 (2002) в хорошем состоянии за 1000 руб. А также хочу пожелать удачи всем белорусским анрылерам: "Побеждайте, коллеги!". — 2368844 после 14 Дима
- Привет всем моим друзьям-геймерам, особенно Acid'у, Pluton'у, Deimos'у и Butcher'у. Отдельный привет Kamikadze из Солигорска, который нагло скатал мое объявление:). — Sh@MAN
- Бедный студент примет в подарок компьютер не ниже Pentium 2-350 128Mb RAM, также можно комплектующие. Буду очень благодарен. — 2606256 после 17-00, Вано aka Strikc
- Бобруйский Анрилер ищет достойного противника. — (02251)582392 после 15-00, Андрей
- Передаю привет всем Бобруйским Анрилерам, а особенно Chupacabr'у, Drakan'у и Deadwolf'у. — Андрей aka Indnkis13
- Передаю привет всем Csam Минска. RaS мы не доиграли дуэльку. Передаю привет клевому Csy[Dr.]Ginecolog'у. [Dr.]Travmotolog. Кстати Blood ЛАМО.
- Hi! Всем фанатам пасьянса, а в частности: Kisk'е; Niger'у; Kydriashk'e; Lil'у и всей 141-ой. — *MORG(23)*
- Передаю привет клану [The best], (Angel'у; Fl@sh*'у; Daiver'у и KR1K'у), а также Fox'у(861), God'у и Pushkin'у. — Kip
- Ищу партнеров работы в сфере продажи приставок, а также создания компьютерных игр. Возраст 14-15 лет. Пишите: — 220107 Минск, пр.Партизанский, 28/2-155, Stell's
- Кто сказал, что Беларусь не может создавать игры для PC? Давайте объединимся и докажем, что мы не последние в этом мире. — 220107 Минск, пр.Партизанский, 28/2-155, Stell's
- Передаю геймерам Орши, особенно Андрею (Bizon'у), Bage, Limon'у, Чапе и Малому. Встречаемся в клубе "Trinity". Мы будем составлять свой "Клан". Удачи всем. Gladiator ili Satana666.
- Sin и Alex (бывший админ.клуба Portal)! Куда вы пропали? Давайте ходить в клуб вместе. Можно создавать свой клан. Если вы читаете это, please позвоните мне. — 2730472 после 18-00, Николай aka $h@rk02.
- Starcraft — жил, жив и будет жить!!! АДА
- Передаю привет клану [Dj], а также клубу Руслан2. Особы привет DR@NIK'у и Звук'у. @@@***[DJ]H@Cker***@@@
- Огромный привет геймерам Гомеля. Особенно моему клану [KGB_PY]. Также привет V@H@BIT'у, AB@KYM'у, $Corpion'у, FOX'у. Мы — сила. Василий aka T@Lib.
- Внимание всем CS Молодечено! Создаем новый клан! Обращаться по тел.(01773)33294 (позвать Леху) после 18-00. P.S. Чайникам не обращаться!
- Читатели "ВР", давайте обмениваться кодами. Мой адрес: Гродненская обл., г.п.Кореличи, ул.Советская, 21-31, Кавриго Денис aka Anon1m. P.S. Также привет Русаку Саше и Гарону Ване.
- Огромный привет клану SAS-22 и всем геймерам СШ №4 г.Рогачева, а особенно Awatar'у, Dimon'у, Alex'у, Guzik'у. Zombie(S).
- Передаю привет своему клану [3D-MS], в частности MONAX'у, ЗВЕРЬ'у, DamascuS'у, Invite'у. Пользуясь моментом передаю привет компьютерному клубу "Реактор" г.Могилева. От SmaSher'a
- Хочу вступить в клан по CS. Мне 14 лет, опыт игры имеется. Связаться со мной можно по тел. — 2480327 или e-mail: Sfincs2003@mail.ru
- Установка Windows-95, NT, 98, 200, XP, решение проблем с выездом, подключение к Интернет, сборка и настройка, антивирусная помощь, запись на HDD, CD-R/RW игры. — 2401120, 8(029)6701120
- Передаю привет всем, кто меня знает! Особенно CS-ерам моего класса: Dr.Travmatolog'у, [Mixeb'у, Lionely Wolf'у и Buljnikову! [SfinCS].
- Передаю привет своим сокланoвцам, Hi [Matrix], в частности Morpheus, Stringer, а также геймерам своего класса: Demon'у, ExsTeZY, BOSS'у, 666, ATOM'у. [Matrix]***N@-$Vat***
- Передаю привет всем геймерам Минска. А также клану [Soprano-:], Dr.V@tson-у, Mix-у, SedoM-у, Panasonic-у, Whif-у. Мы хотим бросить вызов клану [D.R.], а я реальный "D@Ntist" хочу вызвать на дуэль другого Dantist-a, за право носить этот ник! =:-(=)
- Передаю привет лучшему RPG'шнику KraftmaN'у и особый привет своему другу из Витебска Crazy[DeltaZ] — непобедимого Counter-Striker'a от Woody[DodgeV] и 49-го!:-)
- Привет всем Warcraft'ерам Слуцка. Особенно Sepik'у, Spoem2, Cupper'у. А также L@meram Gremliny, elfy, B@jkery-L@mer'ы Rulez. BEETLE Вас ждет. (В Арене).
- Привет Power'у из Солигорска, а также Pasechnik'у, ROM'E и Super Lamer'у Tasman'у, т.е. Старченке Артему. Blade VS Tasman — 100:15. и Big, привет вертуалке! Blade.
- Hi всем Cuonter Striker'ам Минска. А особенно геймерам СШ № 60: Van'у, DENtist'у, KiS'е, Big_Pig'у, Folk'у, BLAYD'у, а также фанату Diablo Pahan'у от ALEX'а.
- Hello всем геймерам CS, в частности: sfinCS'у, Vortex'у, Kamushcin'у, Travmotolog'у. Также, огромный привет, клубу "Командор". Привет "ВР". [MixER].
- Привет клану forever-JAY'ю, COCK'е, System'у. А также Беззубому деду, Sucker'у, клубу m@xi и великому вандалу KEMZ'у:). X-man.
- Хочу передать огромный привет всем геймерам РБ! Особенно клубу "Трианон" г.Гомеля, а также Cstriker-ам Maximus-у, ROSS-у и Gluk-у от D@NGEROUS-A! P.S. Funt из Минска, отзовись!
- Запись CD, игры, ПО, музыка от 1500р. — 2595704
- Передаю привет своему другу Sam'у и предлагаю сходить в секретный клуб, поиграть в контру. PESHKA
- Передаю привет ученикам 8 "В" класса СШ №1 г.Хотимска. Особенно КЕНу и Жеке, от Игоря.
- Передаю привет клубной команде клуба NSYS, в особенности Viper'у, Gismo, DIS'у, Zil'у. А также школе №10, 6 "Б" классу. Sonic.
- Внимание Бобруйским клубам! Давайте проведем достойный чемп по ФЗ/ИТ/StarCraft! От лица всех бобруйских геймеров, bs2.Parkan.
- Привет всем квакерам/анрилерам Беларуси и Бобруйска, а отдельно bs2.$ti list'у, al.Soldier'у, al.Zipper'у, exe.loki, r22.Federal'у и Квакерше Kitty. bs2.Parkan.
- Хочу передать привет напарнику в CS Art'у, а также админу и ламерам клуба Existenze: Strik'у и Berkyt'у от Felix Derginsky. P.S. Strike, беру реванш в Warcraft III.
- Передаю большой привет всем Counter Striker'ам города Мстиславля, а особенно, привет самому прикольному 10 "А" классу средней школы №3. 10 "А" — the best in the world. "PHIL".
- Привет всем геймерам города Лиды! Все, кто играет в Counter Strike, Quake, Arena (хорошо). Давайте объединяться (возможно создание клана). Пишите или звоните. Привет всем бывшим Shock'рам, а особенно BO$$'у и еще Ben@ (ты просто ламо, научись играть). Дима (Kip@). — 231300 Лида, ул.Рыбиновского, 14-66, (01561)52048
- Пламенный привет всем ламакам г.Столбцы, особенно Delite и Василию из клана "4URS". Желаю успехов клубу J-17 и Пилораме, буду рад, если Вася подавится деньгой/Zepal! Мы с тобой:}
- Help! Два лидских CS'PA KOMP@$. Kip@ создают клан по контре! Передаю привет комп.клубу "Arsenal". Звоните или пишите по поводу клана. — 231300 Лида, ул.Рыбиновского, 14-66, (01561)52048
- Ищу противников по игре "Противостояние IV" (Sudden Strike II) в городе Бресте. — 441100 ежедневно с 14-00 до 21-00, позвать Сашу (Songo)
- Сборка компьютеров под заказ любая конфигурация 386-Athlon. Решение проблем. Установка ПО. — 2850690
- Привет ламаку из ламаков Nox'у. И, конечно, всем геймерам и геймершам г.Минска. Буду рад завязать переписку с людьми, играющими в Age of Wonders.
- Привет моему клану /K*19/ в частности, Geroiny, Sektory, Salasy, Devilly, а также FANATу и моим однокласникам. Zero и от /K*19/ Misticka!
- Сборка и установка Windows, Office, ПО, драйверов. Решение компьютерных проблем с выездом. Запишу на винчестер игры. Модернизация ПК. Подключение к Internet. — 2476060 Игорь
- Привет всем /god/-ам, star, vik, doom. Клубу "Delta", ef@Lf, Psih. А еще, Manah, ты — Lox в Red Alert.
- Убедительная просьба к клубу "Kolizey" в пос.Колодищи: "Пожалуйста, поставьте игру "Mechwarrior 4:Mercenaries" и "Hitman 2". Спасибо. Лось.

переписка

- Привет фанам Counter Strike'Казаки'medival-total War и др. Ответ-100%. Mi end ROLL. — 220057, Военная Академия Республики Беларусь, Минск-57, Г-1, Смирнов Евгений
- Передаю привет WaRcRaFt'цам и CStrike'рам г.Солигорска, а особенно: K@mik@dze and Ste@ls от Neo. — Минская обл., г.Солигорск, ул.Ленина, 1Б. (01710)63826
- Люди, возьмите меня в клан по Quake3. Есть неплохой опыт игры. — 220071, г.Минск, ул.Гикало, 8-32. SKY'scraper.
- Привет всем геймерам г.Минска. Хотелось бы с любителями Warcraft III сыграть в клубе, возможно создание клана. Ответ-1000%. — 220137 Минск, пер.Ангарский, 55, т.2436038 (с 19 до 23). Олег (Shut).
- Все, кто занимается созданием игр пишите сюда. Есть масса идей. — 220107 Минск, пр.Партизанский, 28/2-155, Stell's
- Все, кто играет в HoMM 3, жду ваших писем! Ответ 100%. — 220107 Минск, пр.Партизанский, 28/2-155, Stell's
- Фанаты Diablo II, откликнитесь. Присылайте статьи, вырезки из газет и журналов, свои мысли по поводу игры и вообще любую полезную информацию об игре. Всем гарантирую ответ 100%. — 223036 Минская обл., г.Заславль, в/ч 30151-ю, Послед Александр (Феникс "Fenix")
- Хочу переписываться с фанатами Counter-Steik и привет Ales-у. — Минск, ул.Лобонка, 54-98, Алеша
- Геймеры Беларуси! Все, кто живет клубной жизнью, а также фанаты Warcraft III, Counter-Strike, GTA 3, дружно пишем мне по адресу: — Минск, пр.Рокосовского, 57-37, Павлу
- Все фэны игр: GTA III, Diablo, StaRCraft и т.п. Поделитесь кодами и давайте перекидываться конвертами. — 222310 Минская обл., г.Молодечено, ул.Мовчанского, 22а — 52
- Человек, который проживает по адресу: Минск, ул.Славинского, 37-63 — оставьте, хотя бы свое имя. Подкину несколько кодов. Привет Bizon'у, Satana 666, Phil'у, Cardinal'у, от <<<SKY>>>:-))), www.good.by
- Узнали, это я, @@@***[DJ]-H@CKER***@@@. Хочу переписываться с фанатами CS. Я с удовольствием услышу: Филипа, Андрея and Gladiatora! — 220104 Минск, ул.Ольшевского, 75-15
- Новички, любители STAR Craft. Если, вы хотите больше, чем просто увлечение игрой, то пишите мне! Возможно создание клана. — 220119 Минск, ул.Карбышева, 7-218



виртуальные радости A·Z

Купон бесплатного частного объявления следует заполнять отчетливо, печатными буквами, без исправлений и отправить по адресу: Республика Беларусь, Минск, 220113 а/я 563, "ВР"

Я, ____________________

проживающий по адресу ____________________

тел. (______)____________ прошу разместить в газете "Виртуальные радости" в разделе "частные объявления" под рубрикой ☐ "Продаю", ☐ "Куплю", ☐ "Меняю", ☐ "Переписка", ☐ "Разное" следующее объявление:

Я согласен с тем, что редакция имеет право отбора объявлений для публикаций и не печатает те из них, которые не соответствуют тематике газеты или носят откровенно коммерческий характер (о регулярной или оптовой купле-продаже, различных услугах, оказываемых за безналичный расчет или по предоплате и т.п.), написаны неразборчиво или с исправлениями, поэтому в случае отказа претензий не имею

Дата заполнения .... Подпись........................ Я получаю газету "Виртуальные радости" ☐ по подписке, ☐ беру у знакомых, на работе или в библиотеке, ☐ покупаю в киоске, если "да", то как Вы находите газету: ☐ легко в любой день недели, ☐ только в первый день продажи, ☐ нахожу газету в продаже с трудом.

WarCraft III

Третья часть WarCraft-а, как и ожидалось, оказалась весьма богатой на так называемые пасхальные яйца. О них я вам сегодня и расскажу.

Бойцовский клуб
Загрузите первую главу кампании нежити. Вы, наверное, заметили, как на площади в городе дерутся два мужика, которых окружают несколько крестьян. Ну и что? Посмотрите на их имена: это Tyler и Robert. Помните "Бойцовский клуб"? Тайлера Дердена, надеюсь, никому представлять не надо, а Роберт Полсон — таково полное имя толстяка Боба.

Timmy
В первой миссии кампании за людей Arthas спас от верной смерти парнишку по имени Timmy. В пятой миссии этой же кампании вы можете встретить его еще раз. Видите клетку? Да-да, ту самую, что возле фонтана. Разбейте ее. Теперь вы видите Timmy, правда в другом обличии. Неужто undead-ы постарались? Он нейтрален по отношении к вам и противникам. Его можно оставить в живых, а можно и "пришить", за что получим ценный подарок — Ring of Superiority, дающий +1 ко всем параметрам.

Звери-камикадзе
Загрузите любую карту. Теперь все внимание на разгуливающих зверушек. Теперь просто наведите курсор на подопытного и кликайте по нему. При некоторой доле усердия и терпения у вас все получится: произойдет взрыв, сопровождающийся землетрясением, и по округе разлетятся кровавые ошметки. Правда, никакого вреда окружающие не получат. Кстати, то же самое можно проделывать и в СтарКрафте.

Пиратский остров
В самой первой миссии пролога Exodus of the Horde в правом верхнем углу карты расположен остров. Здесь вы увидите нескольких пиратов, охраняющих сундук, в котором, по идее, должно что-то лежать. А поможет вам в этом код на открытие карты — iseedeadpeople.

Pandaren Relaxation Area
В миссии Digging Up The Dead, второй по счету в кампании за Undead-ов, на востоке можно открыть водопад. Чтобы облегчить себе участь, можно просто ввести код на открытие карты (см. выше). Водопад находится за базой людей, а проход к нему загорожен деревьями, которые можно уничтожить (или вырубить). После проделанных действий подведите Arthas-а к водичке. Смотрите!..

The Largest Panda Ever
Загрузите пятую миссию эльфийской кампании. Ее [миссию] вы начинаете в самом верхнем углу карты. Идите вниз, прорубая дорогу через скопления злобных паукообразных. Вскоре вы доберетесь до локации, на которой растет до неприличия большое количество грибов. Если вздумаете двинуться дальше, то попадете в тупик, где вас поджидает армия пауков. Поэтому сверните направо, к грибам, загораживающим дальнейший путь. Теперь заставьте Furion колдовать на них заклинание Force of Nature, которое будет превращать их [грибы] в тринтов. При необходимости введите код на бесконечную ману — thereisnospoon. Расчистите себе дорогу и двигайтесь по дороге, усеянной костями. Если вы все сделали верно, выйдите прямо к логову самой большой панды (The largest panda ever) десятого уровня. Убейте зверя — и вы получите ценный артефакт — Spell of Immunity, дающий полный иммунитет к магии.

Секретная концовка
Все, что для этого нужно, — пройти игру на сложности Hard. Можно, конечно, пройти только последнюю миссию кампании Эльфов, но для этого у вас должен быть доступ ко всем главам. Если вы еще не успели пройти игру, даже на Easy, тогда воспользуйтесь кодом allyourbasearebelongtous — вы выиграете миссию. Теперь можно полюбоваться: вы увидите воссозданный интромувик из второго Варкрафта, несколько неудачных дублей, концерт с сольным выступлением паладина, необычный футбольный матч и на десерт вам покажут сцену из StarCraft-а. Ходили слухи, что это кадры из сиквела, но, как выяснилось позже, разработчики просто хотели показать, как выглядел бы старик на трехмерном движке WarCraft-а. Сказать честно, не очень;(.

Не совсем секретная и не совсем концовка
Про секретную концовку вы уже знаете, но наверняка не видели, что произойдет, если вы посмотрите Credits до конца. Казалось бы, простая скриптовая сценка, ничего особенного. Но нет! Сначала на бодро марширующих юнитов посыплются метеориты, а затем из пещеры выползет стая гидралов и добьет оставшихся. Оригинально, не так ли?

Смена времени суток
Откройте экран миссий кампании Ночных Эльфов, затем сверните игру (нажмите Alt+Tab) и снова разверните. А теперь посмотрите внимательно: длинноухая красавица стоит не на фоне луны, а средь ясного дня.

Код на открытие карты
Возможно, это не совсем яйцо, но тем не менее. Возьмите Far Seer-a, орковского героя-мага. Теперь наведите на него курсор и несколько раз кликните по нему — через некоторое время он сообщит вам код на открытие карты. Попробуйте других, вдруг еще кто-нибудь что-нибудь скажет.

Наследие StarCraft-а
Загрузите вторую миссию кампании Ночных Эльфов. В самом верху карты, спрятавшись среди деревьев, ждет своего часа Hydralisk (зерговский юнит из старика). Используйте баллисту, чтобы срезать лес, — и ценный юнит седьмого уровня присоединится к вашей армии. Думаю, не стоит напоминать про код на всю карту.

Описание двух следующих интересных моментов прислал нам безымянный читатель из д. Линово Брестской области.

Пятая раса
Кампания Undead-ов, пятая миссия. Уничтожаем базу высших эльфов, но оставляем парочку рабочих. После этого покупаем парочку Баньши и ждем, пока показатель маны достигнет 250 единиц. После этого захватываем эльфийских работяг и строим базу высших эльфов.

Банда разбойников
Грузим первую миссию людской кампании. Двигаемся по дороге вниз, затем поворачиваем направо и сразу вверх. Обратите внимание на крестьянина с 400 хит-поинтами. Подходим к нему и узнаем, что это вовсе не крестьянин, а местный головорез. После чего из леса выбегает остальная "братва". Ничего особенного, зато можно поднять уровень героя.

Вероятно, это далеко не все, поэтому если вы сообщите что-нибудь новенькое, буду очень признателен и, возможно, ваши яйца (только не подумайте ничего плохого;) будут опубликованы в газете.

Roll, Roll_ZV@tut.by

Jagged Alliance

JA2, в отличие от того же Fallout, не так изобилует всякими секретами и бонусами. Однако есть несколько, можно сказать, секретных мест, о которых знают только опытные игроки. О подобных местах и других "фишках" я хочу рассказать.

1. Быстрая генерация персонажа.
Если вы до этого генерировали персонажа и начинаете играть вновь, то можно этого же персонажа сгенерировать за несколько секунд, не заполняя анкет. Всего лишь введите код 90210 — и получаете родимого.

2. Секретные склады.
В игре есть несколько уникальных видов оружия. Прежде всего, это мой любимый Heckler & Koch G11 калибра 4.7 мм. Отличительные способности — отсутствие штрафа при стрельбе очередью, 50 патронов и очень малое количество AP, требуемых для стрельбы очередью.

В Арулько имеется 2 экземпляра G11. Первый выпадает у Майка после его убиения, про второй попозже.

Следующий ствол — HK CAWS. Сверхмощный дробовик. Знаю два места его расположения: первый на вооружении у Бешеного в Эстони, другой — в логове кошек-убийц (вероятность его появления там 50%).

И, наконец, весьма экзотичный пистолет-пулемет — FN P90 на патронах 5.7 мм (кто не знает — в CS №3). Найти его можно в одном месте: в одном из пяти секторов — M9, J12, H10, H5, E11 — находится домик-склад, очень хорошо охраняемый. Если захватите и взломаете запертую дверь, то в ящиках найдете один экземпляр P90 и один G11. Плюс патроны.

Кстати о патронах. Патроны ко всем трем стволам можно приобрести у Тони ближе к концу игры.

3. Ракетная Винтовка для каждого.
РВ является самым мощным (после минометов) оружием. Двух выстрелов достаточно, чтобы отправить к праотцам солдата, закованного в любую броню. Однако ее применение ограничено тем, что она проверяет отпечатки пальцев, и если они не совпадают с отпечатками первого стрелка, то оружие стрелять не будет. Первую "чистую" винтовку можно добыть еще в Альме. При захвате тренировочного лагеря не дайте нажать кнопку в комнате, где сидит Генерал. Потом поговорите с Сержантом — и он принесет вам Винтовку.

Еще шесть нетронутых винтовок лежат в Орте в подвале. Но если влом захватывать Орту или Альму, а защищенные винтовки есть, то отпечатки можно снять. Просто отдайте винтовки на ремонт в Граме — и Фредо за определенную сумму снимет чужие отпечатки.

4. Демовиль.
Я точно не знаю, но это какое-то место из демо-версии JA2. Находится оно в самом углу — в секторе P1 и в оригинале недоступно. Но если у вас на вооружении есть JA2UB и знания редактора уровней, то вы можете проложить путь к Демовилю. Просто сделайте новый сектор P2 и топайте из Медуны в P1. Там еще есть подвал и подземные пещеры, забитые жуками.

5. Робот.
Многие слышали про возможность сборки Боевого Робота, но не многие знают, как это делать.

Сначала Элиот должен сообщить Драньке о пропаже профессора из Орты. После этого обшарьте сектора I11, H7 и E4. В одном из них вы найдете дом с сарайчиком. В доме откройте шкафчик и нажмите переключатель, потом топайте в сарайчик. Шиз (так зовут профессора) попросит вас найти ему видеокамеру (в Балайме) и винтовку. Как только найдете, получите в распоряжение Робота.

6. Девин Коннел.
Помните торговца взрывчаткой? Если лидерство больше 90, можно нанять. Более того, у нанятого Девина можно покупать взрывчатку. Выбираете любой предмет, нажимаете на Девине ПКМ — и передаете таким образом предмет, после чего появляется экран торговли.

Gleb "Static" Timoshuk, Duke_n@tut.by Brest 2003

КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ

Splinter Cell

Нажать F2 во время игры и ввести:
health — 100% здоровья.
fly — режим полета.
ghost — прохождение сквозь стены.
walk — режим ходьбы.
invisible 1 — включить невидимость (0 = выключить).
playersonly 1 — враги замирают (0 = выключить).

Unreal 2: The Awakening

Во время игры вызовите консоль, нажав ~ (для закрытия консоли воспользуйтесь клавишей ESC), потом вводите указанные ниже коды. Если рядом с кодом стоит #, значит надо вводить его вместе с каким-либо числом.
bemymonkey — активизировать читы:
god — бессмертие.
invisible — невидимость.
loaded — все боеприпасы.
allammo — дает по 999 всех боеприпасов.
phoenix — включает защитный костюм.
fearme — враги вас боятся.
ghost — режим призрака (аналог noclip в quake).
fly — режим полета.
amphibious — можно дышать под водой.
walk — отключает fly и ghost, нормальная ходьба.
slomo # — замедление игры в указанное количество раз.
setjumpz # — выставить высоту прыжка.
toggleinfiniteammo — бесконечный боезапас.
togglereloads — автоперезарядка.
teleport — телепортация на то место, куда смотришь.
nextlevel — переход на следующий уровень.
setspeed # — выставить скорость игрока.
changesize # — изменить размеры моделей игроков.

Paradise Cracked

Доступ ко всем уровням — нужно открыть Opnions.txt и изменить значение "levelchoose" с 0 на 1. В главном меню можно будет выбрать любой уровень и ролик.

Gothic 2

В этой игре читы работают так же, как и в первой части. Для их активации нажмите клавишу "В", затем наберите Marvin. В верхней части экрана появится надпись "MARVIN-MODE", и по нажатию следующих клавиш станут доступны соответствующие коды:
[F3] — игра переходит в оконный режим
[F4] — переход в обычный режим.
[F5] — остановить камеру.
[F6] — запустить камеру вновь.
[F7] — переключение между частями игры.
[F8] — восстановить здоровье и ману.
H — уменьшить количество здоровья.
POS1 — сменить персонажа.

Stronghold: Crusader

Чтобы активировать читы, в главном меню игры нажмите **SHIFT-ALT-A**. После этого можно пользоваться следующими комбинациями:
OLD + C — доступ ко всем миссиям.
OLD + K — для постройки зданий не требуются стройматериалы.
OLD + X — получить 1000 золота и повысить авторитет до 100.

Operation Tiger Hunt

Используйте следующие комбинации клавиш для активации соответствующих читов:
[Shift]+Z — пропустить уровень.
[Shift]+Y — получить неограниченное здоровье.

Hearts of Iron

Вывести консоль (F12), далее вводить:
supplies — обеспечение.
nuke — ядерная бомба.
difrules — godmode.

Grand Theft Auto 2

Много денег.
Чтобы получить $500000 в начале игры, введите вместо имени слово **muchcash** на экране Player Selection Screen (Выбор игрока).

ПРИМЕЧАНИЕ: Некоторые коды могут работать в U.S. версии, а другие в U.K.

Попробуйте ввести вместо своего имени **GOURANGA**.

В игре вместо вашего имени вводите следующие коды:
yakuzadeath — бессмертие.
rsjabber — бессмертие.
livelong — бессмертие (Вы можете быть арестованы).
blastboy — все оружие.
navarone — все оружие.
losefeds — без полиции.
desires — самая разыскиваемая персона.
highfive — 5х усилитель.
bigscore — 10 миллионов очков.
beefcake — больше зверства.
gorefest — больше крови.
iamasucker — все уровни, оружие, бессмертие.
coolboy — увеличить наличные.
muchcash — увеличить наличные ($500000).
foraligt — все оружие.
godofgta — все оружие и патроны.
bemeall — все города.
ukgamer — все города.
elvis is here — без полиции.
meatman — хомяк бегает поперек экрана.
itsallup — выбор уровней.
no frills — отладка основных сценариев.
eatsoup — бесплатное отоваривание.
wuggles — показывает координаты.
tumyfrog — все бонусные уровни.
cutie1 — 99 жизней.
buckfast — режим бунта.
hunsrus — невидимость.
arsestar — оставляет все оружие после ареста.
voltfest — бесконечная электропушка.
flameon — бесконечный огнемет.
lasvegas — клан людей-Элвисов.
nekkid — голые люди.
danisgod — $200000.
iamdavej — $9000000.

За каждую машины вы получаете соответствующий ей бонус. Вот список:
Romero — броню.
U-Jerk Truck — автомат.
Michelli Roadster — автомат.
Big Bug — автомат.
Bug — автомат.
Z-Type — автомат с глушаком.
Police Car — взятку копу.
Minx — электропальцы.
Shark — коктейль молотова.
B-Type — неуязвимость.
Taxi — двойные повреждения противнику.
Beamer — огнемет.
Schmidt — здоровье.
Dementia — невидимость.
Aniston BD4 — тюремную карточку.
Miara — ракетницу.

Спецуровень.
Найдите все GTA 2 Shields — и вы сможете сыграть в 3 спецуровня.

Перед тем как вводить следующие коды, нужно набрать **GOURANGA** вместо имени, а затем уже коды:
rsgabber — god mod.
godofgta — все оружие.
eatsoup — бесплат. Ремонт.

Delta Force — Task Force Dagger

Во время игры нажмите ~ (тильда), чтобы открыть консоль. Затем вводите следующие коды:
ClayburnFallmont — полный боекомплект.
StanGable — неограниченный боекомплект.
JeffersonDarcy — получить Mega Hitpoints.
AceEvans — невидимость.
RogerPhilips — артиллерийские удары.

Sudden Strike (Противостояние 3)

Нажмите Enter и вводите коды, маленькими буквами, не забывая **:
**superman — неуязвимость.
**starcraft — в вашем распоряжении 99 бомбовых атак одного из юнитов Старкрафта. Однако, эффект нулевой.
**nofog — увидеть открытую карту.
**staticfog — увидеть неоткрытую карту.

Покупаем игровой компьютер

Окончание. Начало в ВР №2

Оперативной памяти для игрового компьютера жалеть не стоит — пока, в принципе, играм хватает и 256 Mb RAM, но не за горами Doom III и прочие игры нового поколения, которым 512 Mb будет в самый раз. Если компьютер собирается на базе Duron, то, в принципе, не имеет особого смысла ставить в него шуструю DDR память — она дороже, а прирост скорости для этого процессора с таким типом памяти будет практически незаметен. Однако DDR — суровая необходимость для Athlon-ов и младших-средних Pentium-ов, так что, если вы хотите купить (собрать) действительно мощную машину, то приготовьтесь к тому, что за память придется выложить кругленькую сумму.

Следующим номером по важности является видеокарта — если не все, то подавляющее большинство новых игр использует возможности современных графических ускорителей трехмерной графики, и для геймера мощный "аксель" нужен как воздух. Минимальный приемлемый вариант (3dfx Voodoo, TNT и TNT 2 для нового компьютера уже не котируются) — платы на основе GeForce 2 MX400. Они еще смогут сносно ра-[illegible]ать с новыми играми. Но недол-[illegible] максимум полгода-год; потом, боюсь, карты на базе этого чипа морально устареют. GeForce 4 MX 440, ровно как и Radeon 9000 (в отличие от GF4MX440, последний поддерживает пиксельные шейдеры — а это плюс), будут неплохим выбором для современного среднего игрового компьютера. Оптимальным вариантом для покупки сейчас я считаю GeForce 4 Ti 4200 — этот ускоритель очень мощен и современен, вам его должно хватить на год-полтора безоблачного игрового "экспириенса". Стоит соответственно — 130 у.е. и выше. Ну, а если у вас "завалялись" 400 (или около того) американских рублей, то вы можете позволить себе Radeon 9700 PRO — самый мощный из продающихся сегодня графических ускорителей. Эта видеокарта — продукт завтрашнего дня, ровно как и непоявившиеся еще в продаже [illegible]орители на базе GeForceFX (500-[illegible]0$). Цена, сами понимаете, адекватная.

Проблеме выбору монитора стоит уделить самое пристальное внимание. При работе за компьютером вы будете смотреть именно на дисплей. Главный совет — обязательно проверить монитор в деле еще ДО покупки при помощи глаз и программы Nokia Monitor Test (предварительно, правда, неплохо было бы узнать, что же этот самый Test должен показывать;) — но описание программы выходит за рамки статьи). На монитор денег жалеть ни в коем случае нельзя! Эта часть модернизируется наиболее редко, поэтому обязательно все продумайте, посмотрите и проверьте перед покупкой. С хорошим монитором работать — одно удовольствие, да и глаза меньше устают, и излучений вредных практически нет. Размер диагонали? Лучший выбор, думаю, 17-дюймовый монитор. Если поджимают финансы, то лучше взять хорошую "пятнашку" (15"). ЖКИ-мониторы еще недостаточно дешевы и качественны, поэтому для дома, полагаю, лучшим выбором будет стандартный CRT с максимально большой диагональю. Тут можно порекомендовать мониторы Samsung — качество на высочайшем уровне, хорошие цены, достаточное количество сервисных центров, широко представлены на рынке... Это мое личное мнение, и, возможно, вы посчитаете нужным выбрать другую марку.

Теперь поговорим о другом важнейшем компоненте — жестком диске или винчестере. Важнейший параметр тут — надежность. Особенно в свете недавних массовых "вылетов" Fujitsu, на надежность жесткого диска стоит обратить самое пристальное внимание. Даже потеря любимых игр, фильмов и музыки будет очень неприятна, не говоря уже о важной информации. Другой важный параметр — емкость. 40 GB для нового домашнего игрового компьютера сейчас — минимальная емкость. Лучше — больше (но дороже). Скорость, в принципе, тоже важна, но не сильно (если вы, разумеется, не собираетесь заниматься видеомонтажом и т.п.). Винчестеры со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин пошустрее своих 5400-собратьев, но и греются они — будь здоров. Пожалуй, лучшим выбором винчестера для нового игрового компьютера будет Seagate Barracuda IV — на винчестеры этой модели пока вроде не было слышно особенных нареканий по части надежности, они очень тихие, довольно шустрые, однако достаточно дорогие и прилично греются. Ну, а меня вполне устраивает Western Digital, пришедший на замену неоправдавшему доверия винчестеру от Fujitsu.

Привод для чтения компакт-дисков стоит выбирать из расчета "чем меньше скорость чтения, тем лучше". Дело в том, что для чтения на высоких скоростях (30-40-50x) диск должен быть чуть ли не идеального качества. Высокоскоростные приводы очень громко шумят при работе (вы слышали, как взлетает реактивный самолет? — поднесите ухо к LG 52x при раскрутке диска!;) и вполне могут разорвать диск в клочья, в результате можете пострадать вы сами (кроме шуток — представьте, какие там скорости и как высока будет кинетическая энергия осколка, если, не дай бог, откроется лоток), ваш привод и, понятное дело, придет в полную негодность диск. Вставлять в высокоскоростной дисковод диск с трещинами на прозрачном ободе в центре весьма рискованно! При использовании CD-ROM стоит, по возможности, ограничить его скорость чтения (24x будет в самый раз) программными средствами, вроде Nero DriveSpeed или CDSlow. Конечно, не стоит ударяться в крайности и искать б/у 8x CD-ROM, но выбирать нужно опять-таки с умом. Имейте в виду, что CD-RW (то есть приводы с возможностью записи CD) низшего класса стоят немногим больше хороших "читалок". DVD-ROM дисководы также сильно упали в цене. Если вы планируете смотреть DVD на компьютере, то покупка такого привода (особенно если учесть, что он без проблем будет читать и обыкновенные CD) будет правильным решением. Пожалуй, в данный момент одними из лучших на нашем рынке являются CD-ROM приводы TEAC. Также хороши ASUS и SONY. Из "писалок" стоит отметить продукцию TEAC, NEC.

Если вас устраивает довольно посредственное качество встроенного звука (он наличествует практически на всех современных материнских платах), то вам не стоит тратить 15$ на Aureal Vortex 2 или 30$ на SB Live! Однако если вы собираетесь подключать к компьютеру более-менее качественную акустику, то и звуковая карта должна быть соответствующая. К слову, из качественной и недорогой компьютерной акустики лучшим выбором по критерию "цена/производительность" остаются продукты фирмы Sven. Особенно 6xx серия.

Корпус для компьютера стоит брать попросторнее (как минимум — Midi Tower). Он должен быть аккуратно смонтирован, иметь достаточно толстые боковые стенки и качественный блок питания мощностью 250-300W. Важно, чтобы блок питания не нависал над гнездом процессора, мешая охлаждению — это не редкость в дешевых MiniTower-ах, так что имейте в виду. Особенно, если покупаете "горячий" Athlon XP. Кроме того, не лишним было бы установить в корпус дополнительные вентиляторы (еще один, на вдув, — спереди и второй, на выдув, — сзади, под блоком питания) — это если в вашем корпусе тесновато и жарковато.

Остальное "навороты" — по вкусу. Клавиатуру и мышку выбирать просто — что понравилось, что показалось удобным — то и берите. Полезная штука ТВ-тюнер (50-80$) — эта плата позволит вам смотреть ТВ и захватывать видео (правда, и то и другое с паршивеньким качеством). Без модема (16-80) вы не сможете выйти в Интернет. Да что там Интернет! Даже с другом, живущем на другом конце города, вы не сможете "заочно" поиграть без этого чуда техники. Струйный принтер (55-150$) весьма полезен в деле распечатки скачанных из Интернет рефератов и прочих интересностей. Сканер (70-150$) позволит вам вводить в компьютер информацию с печатных источников. Вот, пожалуй, и все, что нужно современному компьютеру (кроме, разве что, грамотного пользователя;).

"Оргвыводы"

Если у вас много денег (>550-600$), покупайте полностью новый компьютер. Если немного меньше — новый компьютер с б/у монитором (или монитором попроще). Коль финансы поют романсы (200-250$) — покупайте б/у компьютер на базе AMD K6-2 или Celeron/Pentium-II, ну а если вообще невпроворот (100-150$) — б/у на базе AMD K5 или Pentium.

Если не хотите разбираться в специфике вопроса, то лучшим вариантом будет купить заранее составленную конфигурацию в одной из маститых компьютерных фирм (из расчета "на что денег хватит"). Если хотите гибкости и "владеете предметом" — выберите конфигурацию собственноручно и соберите компьютер самостоятельно. Если сами заниматься сборкой не хотите — попросите помочь знакомых профессионалов (ежели таковые имеются в наличии) или договаривайтесь с частными сборщиками.

Если выбираете конфигурацию самостоятельно, то имейте в виду что:

- процессоры AMD дешевле и быстрее Intel-овских аналогов, однако требуют хорошего охлаждения;
- стоит ответственно подойти к вопросу выбора "основы компьютера" — материнской платы;
- нужно выбирать качественный монитор и ни в коем случае не экономить на нем;
- 256 MB памяти будет вполне достаточно;
- винчестеры Fujitsu серий MPG и MPF покупать и использовать рискованно; кроме того, не стоит покупать (разве что при сильной нехватке финансов) винчестер емкостью менее 40 GB;
- видеокарты GF2MX400 скоро станут не в состоянии обеспечивать приемлемую скорость в новых играх — сегодня лучший вариант графического ускорителя для покупки — GeForce 4 Ti 4200;
- CD-RW дисковод ("писалка") стоит немногим дороже хорошего CD-ROM привода;
- чем меньше скорость чтения CD-ROM привода (в идеале — 24-32x), тем лучше;
- если вы собираетесь смотреть DVD на компьютере, то имеет смысл, вместо CD-ROM, купить DVD-ROM дисковод — он сможет читать и обычные CD;
- покупка просторного качественного корпуса и блока питания положительно скажется на сроке службы компонентов компьютера;
- если вы не собираетесь использовать качественную компьютерную акустику (Sven), то не имеет смысла тратиться на хорошую аудиокарту (SB Live!).

Помните, что покупатель всегда прав лишь до момента оплаты покупки, поэтому самый главный совет — думайте головой, прежде чем принимать решение. Семь раз "отмерьте" (подумайте, подберите, взвесьте) и один — "отрежьте" (купите). Удачи вам в нелегком деле выбора компьютера, и поскорее присоединяйтесь к армии PC-геймеров!

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

Долой провода!

Беспроводные геймпады вот уже больше года, как не являются для нас экзотикой. Цены на них постоянно падают, а количество разнообразных моделей все увеличивается. Вот и компания KYE со своей торговой маркой Genius не стала оставаться в стороне и выпустила очень симпатичный беспроводной геймпад под названием MaxFire Libre Wireless G-12.

В первую очередь бросается в глаза некоторая несимметричность корпуса геймпада. Все дело в том, что левая рукоятка G-12, кроме своей основной функции, выполняет еще и роль батарейного отсека. Именно поэтому она несколько больше по размерам и шире в своем основании.

Интересно еще и то, что в данном конкретном случае дисбаланс в симметрии ни в коем случае не влияет на удобство пользования геймпадом. Аппарат очень комфортно лежит в руках, и кнопки, что называется, так и "просятся" под пальцы.

В качестве основного органа управления используется традиционный восьмипозиционный "крестик", однако на этот раз он выполнен на редкость оригинально. "Крестик" представляет собой своеобразный джойстик с круглой "нашлепкой" сверху.

Нельзя сказать, что такой вариант сильно добавляет удобства во время игры, но, по правде говоря, и никакого дискомфорта также не вносит. Судя по всему, для общего дизайна самого геймпада именно подобное исполнение "крестика" явилось самым оптимальным.

Под указательными пальцами на корпусе геймпада расположено два дополнительных курка, что доводит количество используемых кнопок аж до 12-ти.

Расстояние, на которое можно отнести геймпад от компьютера, достигает одного метра (по паспорту), однако на свежих батарейках G-12 вполне сносно работает и на более дальних расстояниях (в разумных пределах, конечно). Да еще и технология экономии энергии обеспечивает более долгий срок службы батареек. MaxFire Libre Wireless G-12 имеет также два канала для уменьшения помех от беспроводных устройств и светодиод индикации статуса.

Подключается же данный геймпад, а точнее его приемник, к стандартному порту USB.

Подключение геймпада и "нахождение" его играми произошло без особых проблем. Игры "видели" геймпад совершенно ясно и точно.

В игровом плане WingMan Cordless Rumblepad, кроме работы в "стандартных" играх (аркада, спорт), очень порадовал своей неплохой реализацией в авиа-симуляторах и, в частности, в Microsoft Combat Flight Simulator 2. Жаль только, что "крестик" у G-12 все-таки цифровой, а не аналоговый, реализм несколько теряется.

Зато для аркад данный девайс может оказаться совершенно незаменимым. Куча кнопок, удобный дизайн, совместимость со всеми протестированными мной играми.

Так что если вам надоели провода и вы заядлый "аркадник", обратите внимание на MaxFire Libre Wireless G-12, тем более, что стоит он вполне сносно, чуть более 40 у.е.

SilentMan
SilentMan@tut.by

Геймпад Genius MaxFire Libre Wireless G-12 предоставлен для обзора магазином "Компьютерный Мир".

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

● Сайт **NPDFunWorld** (www.npdfunworld.com) опубликовал очередной чарт самых продаваемых игр для различных консольных платформ за январь 2003 года. Выглядит он следующим образом:

1. The Sims (PlayStation 2/Electronic Arts)
2. The Getaway (PlayStation 2/SCEA)
3. Grand Theft Auto: Vice City (PlayStation 2/Take-Two Interactive)
4. Devil May Cry 2 (PlayStation 2/Capcom)
5. SOCOM: U.S. Navy Seals (PlayStation 2/SCEA)
6. Dragonball Z: Budokai (PlayStation 2/Infogrames)
7. Madden NFL 2003 (PlayStation 2/Electronic Arts)
8. ATV Off Road Fury 2 (PlayStation/SCEA)
9. Yu-Gi-Oh! Eternal (Game Boy Advance/Konami)
10. Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball (Xbox/Tecmo)
11. Mortal Kombat: Deadly Alliance (PlayStation 2/Midway)
12. Tom Clancy's Splinter Cell (Xbox/Ubi Soft)
13. Tom Clancy's Ghost Recon (PlayStation 2/Ubi Soft)
14. Tom Clancy's Ghost Recon (Xbox/Ubi Soft)
15. Zelda: Link To The Past (Game Boy Advance/Nintendo)
16. Max Payne (PlayStation 2/Take-Two Interactive)
17. Lord Of The Rings: The Two Towers (PlayStation 2/Electronic Arts)
18. Gran Turismo 3: A-Spec (Play Station 2/SCEA)
19. Lord Of The Rings: The Two Towers (Xbox/Electronic Arts)
20. Kingdom Hearts (PlayStation 2/Square EA)

Как видите, первое место занимают великие и ужасные The Sims, которые после грандиозного успеха на PC отправились покорять приставочные широты.

Также на NPDFunWorld опубликована десятка самых популярных игр для PlayStation 2:

1. The Sims (Electronic Arts)
2. The Getaway (SCEA)
3. Grand Theft Auto: Vice City (Take-Two Interactive)
4. Devil May Cry 2 (Capcom)
5. SOCOM: U.S. Navy Seals (SCEA)
6. Dragonball Z: Budokai (Infogrames)
7. Madden NFL 2003 (Electronic Arts)
8. ATV Off Road Fury 2 (SCEA)
9. Mortal Kombat: Deadly Alliance (Midway)
10. Tom Clancy's Ghost Recon (Ubi Soft)

● **Komani** поделилась некоторой информацией относительно новой части популярного survival horror Silent Hill 3. Версия игры для PlayStation 2 появится на прилавках европейских магазинов уже в конце мая, жители США и Японии получат долгожданное продолжение несколько недель спустя. Вам предстоит играть за женщину, которая волею судеб оказалась в этом городе. Ей придется выбраться из этого кошмара, не без вашей, конечно же, помощи...

● В конце января на золото ушло продолжение зубодробительного action/adventure от компании Capcom — **Devil May Cry 2** для PlayStation 2. Море крови и адреналина прилагаются. Ищите в продаже.

● Компания **Ubi Soft** сообщила о своем намерении выпустить новый тактический action Splinter Sell на PlayStation 2. PS2-версия игры, по заявлениям разработчиков, будет включать в себя несколько новых уровней, более продвинутые звуковые эффекты и многое другое. Более подробную информацию смотрите на официальном сайте игры — http://www.splintercell.com.

● **3DO** сообщает об открытии сайта игры Army Men Sarge's War. По традиции — вы можете там найти описание игры, пару видеороликов, а также подборку скриншотов и обоев для рабочего стола. Адрес сайта: http://www.3do.com/armymen/sargeswar. Релиз AM: Sarge's War запланирован на 2003 год на Nintendo GameCube.

● Европейское отделение **Capcom** поделилось некоторой информацией относительно выпуска Resident Evil 2 и 3 для платформы GameCube. Pal-версии игр появятся на прилавках магазинов в мае 2003 года. Напомню, что американские версии игр поступили в продажу в январе.

● **Nintendo** сообщает об открытии официального сайта проекта F-Zero. На странице вы можете найти описание игры и подборку скриншотов. Адрес ресурса: http://f-zero.jp/. Игра появится на игровых автоматах и Nintendo GameCube в мае.

● Компания **Wanadoo** поделилась с игровой общественностью некоторой информацией относительно своего нового футбольного проекта Pro Beach Soccer. К вашим услугам 32 футбольных команды, четыре локации и несколько игровых режимов, включая сетевой. Релиз игры в Европе намечен на май 2003 года на Xbox, PlayStation 2, GBA и PC. Дата выхода Pro Beach Soccer на территории Японии и США компанией не называется.

Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru

КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ

C12: Final Resistance (PSOne)

Неуязвимость
Поставьте игру на паузу и, удерживая L2, нажмите Up, Left, Down, Right, Triangle, Square, X, Cricle.

Все вооружение
Поставьте игру на паузу и, удерживая L2, нажмите Up, Left, Right, Down, Triangle, Square, Circle, X.

Неограниченные боеприпасы
Поставьте игру на паузу и, удерживая L2, нажмите Down, Left, Right, X, Square, Circle.

Stealth mode
Поставьте игру на паузу и, удерживая L2, нажмите X(2), Square(2), Triangle(2), Circle(2), X(2).

Metropolis Street Racer (DC)

Открыть все трассы
Во время просмотра вступительного видеосюжета удерживайте Start, чтобы открыть все трассы.

Дополнительные машины
Во время просмотра вступительного видеосюжета нажмите A, B, A, Up, Down, Y, Left, X — получите две дополнительные машины.

Dead Or Alive 2 (DC)

Осмотр победителя
После того, как бой закончится, нажмите X и используйте D-pad или analog stick для перемещения камеры, что позволяет рассмотреть победителя со всех сторон. Нажмите и удерживайте B и используйте D-pad или analog stick для того, чтобы приближать или отдалять камеру от персонажа.

Дополнительный костюм Kasumi
Выберите Kasumi в розовом костюме и начните сражения в режиме story mode. После победы над Kasumi в черном костюме (который будет управлять компьютер), этот вариант персонажа станет доступен на экране выбора.

Dino Crisis (DC)

Гранатомет
Завершите игру три раза с тремя разными концовками — гранатомет к вашим услугам!

Операция WipeOut
Завершите игру на любом уровне сложности с общим временем не менее 5 часов.

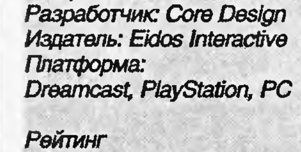
Tigershark (PS One)

1. Коды
KURSK — неуязвимость
KIROV — неограниченная амуниция
RUBLE — совершенствовать оружие
SOYUZ — низкая гравитация
SNEEG — мини-игра "Sea Hunter"
KAMOV — звуковой тест
BUGGY — Preview игры Bug Rider
KIEV — посмотреть все FMV-вставки
MINSK — отмена всех кодов

2. Коды к уровням
2 AKULA
3 PASHA
4 MIRAS
5 NAKAT
6 REZKY
7 TUCHA
8 ZARYA
9 VOSTA

Tomb Rider: Chronicles





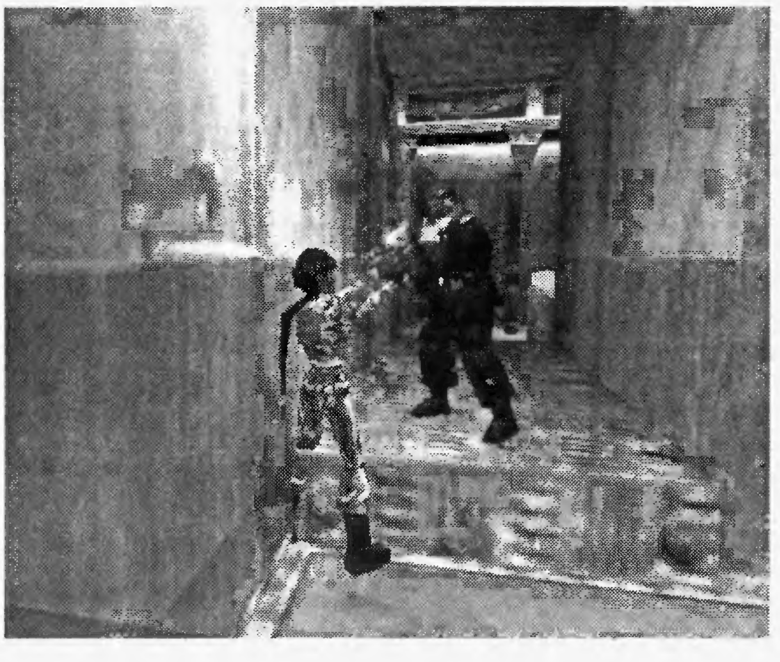
Жанр: action
Разработчик: Core Design
Издатель: Eidos Interactive
Платформа:
Dreamcast, PlayStation, PC

Рейтинг
Графика: [4/10]
Звук: [8/10]
Оригинальность: [5/10]
Игровой интерес: [8/10]
Общая: [6/10]

В течение последних нескольких лет разработчики из Core Design нас кормят по сути одной и той же игрой и, что самое интересное, народу это нравится, и он с нетерпением ожидает следующей части... Правильно, речь идет об известном на весь мир археологе Ларе Крофт и любимчике всей играющей части населения нашей планеты Tomb Rider.

Экскурс в историю
Вышедшая в далеком 1996 году первая часть Исследовательницы Гробниц, несмотря на кривоватую графику и вполне ординарный сюжет, имела поистине грандиозный успех у владельцев PlayStation и PC. А если проект стал популярен, авторы принялись за разработку продолжений. Вторая часть появилась в продаже год спустя — сделана она была на том же движке, что и предыдущая, и в плане графики и геймплея ничем не отличалась от своей предшественницы, но... опять снискала лавры славы у игроков по всему миру.

Вдохновленная таким успехом, Core поставила все это дело на конвейерные рельсы и в течение последующих нескольких лет жаждущие новых приключений фанаты получали, по сути своей, одну и ту же игру, с кривоватой, недобирающей в пикселях главной героиней, однообразными врагами, запутанными локациями и ординарным геймлеем, кочующим из одного "Томб Райдера" в другой. На протяжении последних несколько лет юная мисс Крофт уже побывала во многих неисследованных уголках нашей планеты, изучила немало опасных мест Земли, расстреляла огромное количество неприятелей и добыла для пользы науки и человечества немало ценных артефактов. Такая вот жизнь у нашей героини.



История продолжается
Представьте себе, сидите вы тихо-смирно в театре, наслаждаетесь, так сказать, высоким искусством, никого не трогаете и жизнь, как говорится, прекрасна.

Вдруг, откуда ни возьмись, появляется пара нехороших дядек, которые начинают от вас требовать какой-то ценный предмет. Но Лариса девушка изворотливая и, несмотря на то, что ей угрожают пистолетом, берет ситуацию в свои руки. Она прыгает с балкона и направляется к выходу.

Покинув театр с черного хода, наша героиня садится на мотоцикл и уезжает от преследователей. Плохие парни пока остались ни с чем, но они вернутся за тем, что принадлежит им. Вы уж поверьте.

В поисках правды
Дальше все проистекает по довольно традиционной и успевшей набить оскомину схеме: Лара начинает исследовать римские улицы, попутно отбиваясь от атак неприятелей (они, впрочем, встречаются не так часто).

В основном процесс игры сводится к поиску нужных предметов для последующего их использования на дверях и замках, прыжкам с одной платформы на другую — это, надо сказать, самое утомительное, новички здесь могут немного попотеть, но потом, когда освоятся с управлением, войдут во вкус.

Мисс Крофт бегает, прыгает, карабкается, изредка стреляет, ходит по веревкам и плавает под водой.

Ничего не скажешь, молодец девушка. А народ что... народу нравится, и это главное.

Смотрим и слушаем
В плане графики и звука Tomb Rider: Chronicles осталась стоять на том же месте, что и ее предшественницы, — мы имеем все ту же недобравшую в полигонах главную героиню мисс Крофт, груды цветных пикселей, исполняющих роль врагов, и кривоватые локации.

Звуковая составляющая тоже никаким местом прогрессировать не собирается — музыка по ходу игрового действа звучит довольно редко, только когда наша героиня попадает в, скажем так, щекотливые ситуации: осторожно идет по веревке или совершает большой прыжок.

К звукам никаких претензий у меня нет, здесь все сделано замечательно.

Резюме
В общем, мы имеем еще одну часть Райдера — с довольно ординарным сюжетом, любимой героиней и полюбившимся геймплеем.

А что еще нужно для успеха?

Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru

Вы никогда не задумывались, чем отличается очередной прожитый день от предыдущего? А ведь именно этот вопрос каждый раз приходит в голову после традиционного просмотра вечерних телевизионных новостей. И вовсе не обязательно быть предсказателем, чтобы предположить, что завтра или послезавтра вновь затопит очередной густозаселенный район земного шара, разобьется вертолет Ми-8 или самолет с сотней пассажиров на борту, не говоря уже о вылазках террористов в Израиле или Чечне. Иногда возникает странное чувство, что эти новости ты уже смотрел неделю назад, и их лишь с минимальными исправлениями вновь пускают в эфир. Но это не так, и если читатель пристально посмотрит на свой собственный образ жизни, то, вполне вероятно, он тоже придет к выводу, что бегает кругами и лишь в ключевые жизненные моменты переходит на новый стадион. А как еще рассматривать наши обыденные будние занятия: учебу или работу? Уверен, что каждый из нас воспринимает кольцевой бег по-своему, впрочем, как и весь окружающий мир. Но лишь немногим по вкусу длинные дистанции и связанные с ними физические перегрузки, которые за пот и страдания дают им силу и выносливость. Для большинства же самое долгожданное время в этой ежедневной гонке — это непосредственно отдых от бешеного ритма, и у каждого он воспринимается по-своему. Это вполне закономерно: мы ведь все разные! Но на этот раз мы затронем всего один, ради которого и был задуман этот труд, — компьютерные игры.

Игра под названием "Жизнь"

Сколько уже написано по этому поводу статей, сколько научных компроматов и теорий, сколько опытов проведено над несчастными геймерами, а сколько их еще будет! Ведущие производители программного обеспечения вкладывают все новые и новые капиталы в разработку новых игровых миров. Миллионы детишек, и не только, расхватывают красочные коробки и, сломя голову, несутся домой, а родители ломают голову — а не пойдет ли их сынишка с бензопилой по городу после недель, проведенных под истошные вопли и рычание монстров нового бестселлера? Бешеная конкуренция вынуждает компании выкладываться на 100 и более процентов — и, как результат, каждый месяц в продажу поступают новые игры, обладателям которых разработчики сулят незабываемые впечатления. Ну, как не отказать себе хотя бы в одном таком диске в месяц? Более того: игры, как никакое другое программное обеспечение, подхлестывают развитие аппаратной части компьютера. Какой современный 3D-shooter с хорошими графическими настройками вы погоняете без относительно новой видеокарты?

Безумную популярность игр как способа время(провождения\убивания) легко объяснить — огромное количество различных ощущений, получаемых в процессе игры, способны заставить человека забыть если не обо всем, то о многом (уверен, так было не раз с каждым опытным геймером). Мы раздражены неудачами текущего дня или их завтрашней перспективой, нас угнетает тяжелый умственный или физический труд, который предстоит совершить, или просто после очередной беседы с боссом перестаешь себя чувствовать гордым существом под названием человек. И тогда нам на помощь приходят игры. Примитивные и продуманные, логичные и абсурдные — они дают нам эту самую борьбу Добра и Зла, где каждый сам выбирает свою сторону. Сейчас их количество измеряется тысячами, но и этого порой катастрофически не хватает. Мы ведем свои войска к победе или сами берем в руки меч, садимся за штурвал боевого вертолета или под прикрытием напарников сами пробираемся в непроходимых джунглях, разбиваем вдребезги сверхдорогую машину или раскрываем запутанное дело — мы живем другой жизнью, которую никто не знает, кроме нас самих. С другой стороны вполне можно рассматривать игры как относительно дешевый способ получения острых ощущений: одно движение мыши — и мы снова за рулем сверхбыстрой Lamborghini Diablo, на которой можно нестись навстречу своей судьбе, не задумываясь о таких пустяках, как ремонт машины после каждого неудачного поворота. А этот самый технический прогресс позволит максимально приблизить процесс вождения к суровой реальности: рев двигателя и звук бьющегося стекла, заносы на поворотах и дрожь руля при переезде железной дороги, визг тормозов и, не за далекими облаками, запах паленой резины.

Из всего вышеперечисленного вполне закономерно вытекает огромная увлеченность играми прежде всего тинейджеров. Именно поэтому для них хороший компьютер ассоциируется, прежде всего, как игровой автомат, главная характеристика которого количество запускаемых и исправно работающих игрушек. У некоторых "игромания" не проходит и до 18-20 лет, и вроде бы серьезные люди готовы забывать обо всем и на 3-4 часа погружаться в виртуальные миры. Некоторые наблюдатели делят всех геймеров на три группы в зависимости от среднего количества времени, проводимого за играми за день, — и давай ставить опыты. Тут то и начинается самое интересное. Оказывается, и скорость умственного развития обратно пропорциональна игровому времени, затрачиваемому человеком ежедневно за этим способом "отдыха", и какие-то там альфа-бета-гамма ритмы мозга ухудшаются, и со здоровьем у продвинутых (от 3 часов за день) геймеров проблем больше. Понятно, что агитация такого типа в основном рассчитана на тех людей, кто имеет эмоциональное воздействие на подопытных (родители "обработают" своих детей, босс — сотрудника :)), т.к. сколько курильщикам ни пиши "Курение опасно для вашего здоровья", все равно курить они не перестанут, а скорость роста их количества не уменьшится. Но даже самый строгий надзиратель не сможет сломать стремление человека к свободе, и он всегда найдет выход из охраняемой крепости. В конце концов, всегда можно не съесть парочку булочек и купить на рынке "запасной" шнур для компьютера, который вредные родители опять куда-то спрятали...

Народная мудрость гласит: "Все есть яд, и все есть лекарство". Может быть, и очень грубо, но, согласитесь, она подойдет для определения компьютерной игры. Какое же это наслаждение — придя домой после школы, часик погонять любимый 3D-Shooter и раскидать направо и налево десяток-другой монстров, представляя их источником собственных неудач или просто в который раз выполняя нелегкую миссию спасения человечества. Безусловно, это самый мирный способ выражения негативных эмоций, которые накапливаются за трудовые будни. Но проблема в том, что качественные игры сильно затягивают игрока своим стремительно развивающимся сюжетом, красочными трехмерными заставками и приятной музыкой — одного часа на такое удовольствие ему не достаточно.

Если у взрослых полно неотложных дел и забот, которые способны ограничить игровое время вне зависимости от желаний, то у детей таких ограничителей практически нет. Домашнее задание — и то можно списать за пять минут у друга (компьютера у него нет, так он от безделья ерундой занимается :)).

На мой взгляд, проблема в том, что зачастую геймеры не видят альтернативного, более полезного и не менее увлекательного способа времяпрепровождения, чем компьютерная игра. Например, жить своей собственной жизнью и прокачивать не чужие выдуманные, а свои собственные реальные навыки и способности, которые, в отличие от первых, остаются на всю оставшуюся жизнь и не исчезают с форматированием винчестера. Мы так стремимся к виртуальным победам, что забываем о победах настоящих, без которых в наше суровое время просто невозможно чего-либо добиться. А ведь зря, очень зря! Вы просто не поверите, каких результатов вы сможете добиться, если полчаса игрового времени потратите на что-нибудь более стоящее, например — тренажер слепого метода печати. Полгода — и к вашим возможностям добавится способность быстро и без особого напряжения вводить информацию на нужном языке. Конечно, это самый примитивный пример, более полезные навыки, как и в хорошей ролевой игре, требуют больших временных и физических затрат. К ним можно отнести и отличную физподготовку, и владение музыкальным инструментом, и эффективные средства самозащиты или просто талант забивать трехочковые с середины поля и тем самым вызывать восхищение у своих ленивых товарищей, которым никогда такого не добиться с их пагубными пристрастиями к симуляторам баскетбола.

Мир дает нам множество примеров вознаграждения благородного и целенаправленного труда. Вовсе не обязательно читать "Мартина Идена", чтобы узнать о них поближе. Достаточно просто включить компьютер и, в очередной раз увидев логотип Microsoft в правом нижнем углу монитора, вспомнить об американском мальчишке Билле, который благодаря своему упорству и таланту через 15 лет стал тем капитаном у штурвала программных технологий, которым его знает каждый образованный человек.

В этой сложной и не имеющей аналогов игре, в которой нам с тобой выпала честь находиться, действуют суровые правила. Здесь нет заранее задуманных разработчиками кодов и чужих прохождений. IDDQD не сделает тебя защищенным от испытаний, а IDKFA не принесет универсальное оружие для решения любых проблем на блюдечке с голубой каемочкой. Далеко не все усилия оправдываются, не всегда после сильного "главаря" можно поправить здоровье. Уровни могут казаться бесконечно долгими, а возникающие преграды — непреодолимыми. Но самое главное правило — здесь не прощают ошибок и не дают возможности загрузить игру после неудачной битвы. Все, что тебе остается — искать в себе силы начинать уровень сначала в надежде дойти до конца, не повторяя совершенных ошибок.

Посмотри на себя со стороны. В этой игре твои базовые навыки невозможно выбрать — они дарованы природой, и в них твоя сила. Помни — достигнешь ли ты максимума в их развитии зависит только от тебя. Именно в саморазвитии и в работе над собой ключ к сокровищнице твоих желаний. В этой игре главный противник — лень и отсутствие цели. Как можно что-то найти, если не знаешь, что искать?..

Таковы правила игры, в которую играют все вне зависимости от того, хотят они этого или нет. Бесспорно, в юношеском возрасте каждый из нас находится на самом ответственном уровне. Именно тогда, когда человеку так необходима концентрация на выборе жизненного пути, которым идти дальше, компьютерные игры кажутся наиболее заманчивым способом забывания нерешенных проблем. После десятков часов ты в очередной раз спасаешь виртуальный мир от нависшей угрозы, но согласись, ведь в этой настоящей игре, о суровых правилах которой было сказано выше, реальные проблемы не решены, а твое пристрастие равносильно пустой трате времени и драгоценных сил!

Народная мудрость про яд и лекарство позволяет смягчить суровый, но вполне справедливый вывод субъективных рассуждений. В разумных количествах компьютерная игра эффективный способ психологической разгрузки. Она поднимает настроение, дает возможность хотя бы ненадолго почувствовать себя тем, кем вряд ли удастся стать в настоящей жизни. Более того, многие игры вполне могут дать ту самую цель или идеал, к которому можно стремиться. Но для человека, который не в состоянии вовремя остановиться, эти компьютерные программы выступают в качестве электронного наркотика, потребление которого он не в состоянии самостоятельно ограничивать. Последствия могут быть весьма плачевными. Не сомневаюсь, что недалек тот день, когда он увидит достижения тех, кто все это время уверенно шел вперед к реальной цели, и пожалеет о своих никому не нужных увлечениях, но будет слишком поздно. Именно поэтому лучше задуматься о своем образе жизни уже сейчас, а не через 10 лет спустя, как это обычно бывает. Только тогда автор поймет, что его труд не был напрасен.

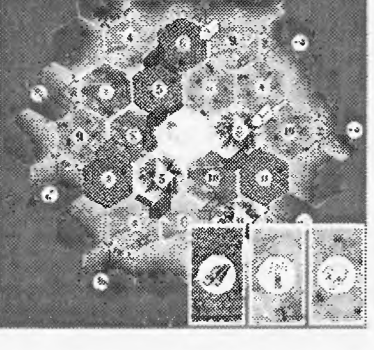
И пусть этот день будет твоим первым шагом на пути к собственному успеху. Впервые ты сможешь объективно посмотреть на себя и свою пустую многочасовую ежедневную трату времени со стороны. И поймешь, что вовсе не обязательно разочаровываться в компьютерных играх как в способе времяпрепровождения, ведь это пусть весьма специфический, но такой необходимый тебе отдых. Достаточно просто умело ограничить его и проследить, чтобы это выкраденное время не уходило зря. Теперь ты уверен: будущее есть отражение настоящего, а всего один шаг к поставленной цели каждый день — огромное преимущество перед другими, в котором ты не в праве себе отказать.

И пусть красочная обертка очередной игрушки обещает тебе незабываемые впечатления. Пусть все друзья хвастаются своими подвигами на ее просторах. Теперь ты знаешь на собственном опыте, что ни одна, пусть даже самая крупная виртуальная победа не сравнима с совершенно простым достижением собственного труда в реальной жизни.

max_849
max_849@mail.ru

КолонизаторЫ

Не правда ли, романтическое слово — "колонизаторы". Интересно, какие ассоциации оно у вас вызывает? Может быть, вам чудятся отважные конкистадоры, идущие на поиски сокровищ и штурм индейских твердынь? А может, вы представляете себе поселенцев, осваивающих земли "дивного Нового мира"? Или вам видится настольная игра, отражающая все эти моменты? В таком случае вы попали по адресу. Речь у нас пойдет именно об игре "Колонизаторы".



Собственно, название "Колонизаторы" для игры оригинальным не является. Так именуется русский перевод от компании "Хобби-игры". А сама игра зародилась в Германии около пятнадцати лет назад и имела первоначальное название Die Siedler von Catan (что можно перевести как "Поселенцы Катана"). Игра создавалась известным геймдизайнером Клаусом Тойбером и получила ряд премий и наград (например, была признана лучшей игрой Германии и США, что уже само по себе говорит о многом). Она разошлась по всему миру многомиллионными тиражами и везде имела просто ошеломляющий успех. Наконец "Поселенцы" (далее называемые по имени официальной русской "локализации" "Колонизаторами") добрались и до нас. Посмотрим же, что они из себя представляют.

Первое, что бросается в глаза, так это замечательная реализация схемы создания игрового поля — оно генерируется случайным образом из гексов. Гексы выкладываются на игровой стол (пол и т.д. и т.п.) и — вуаля — вы готовы к игре. Шанс повторить уже существовавшую раскладку ничтожен (гексов суши — 19 штук, плюс девять портов), что и придает игре потрясающую реиграбельность (существует более миллиона комбинаций игрового поля).

Что же изображено на гексах? Для начала поговорим о суше. На ней вы можете найти пять видов рельефа: поля, леса, горы, холмы и пастбища. Есть также один гекс пустыни, но о нем разговор особый. Каждый тип рельефа может производить один из ресурсов. Поля производят зерно, леса — древесину, горы — руду, холмы — глину, а пастбища — шерсть (то бишь, овец, из которых сия шерсть и получается естественным путем). Пустыня, что вполне логично и понятно, ничего не производит. Есть и еще два вида гексов — это морские клетки и порты. Морские клетки ничего особенного из себя не представляют и нужны лишь для создания антуража, а вот порты необходимы. Дело в том, что игрок, контролирующий порт, получает возможность обменивать один тип ресурсов на другой по "льготному курсу", который значительно ниже обычного (обычный курс равен 4:1, то есть, сдаете, скажем, четыре единицы древесины — и получаете одну единицу зерна, — в общем, грабеж среди бела дня, да и только).

Конечно, ресурсы необходимы каждому государству, особенно, если его правитель желает победить всех в игре. Но для их добычи придется малость поднапрячься. Игроку следует построить поселение или город. Поселения и города ставятся на стыке вершин трех гексов. Так что с этих трех гексов хозяин поселения (города) будет получать ресурсы при соблюдении некоторого условия. А суть дела в том, что еще до начала игры (но уже после генерации игрового поля) на сухопутных гексах (кроме пустыни) размещаются фишки с числами от 2 до 12 (исключая 7). Далее, в начале своего хода игрок бросает два шестигранных кубика (другие виды кубиков в игре не используются), и выпавшее на них число показывает те два гекса (фишек со всеми числами по две, а с 2 и 12 — по одной), которые в этот ход произвели соответствующие им ресурсы.

По-моему, идея сама по себе хороша. С одной стороны, присутствует элемент случайности. А с другой — игроки с самого начала (перед первым ходом каждый игрок ставит по два поселения) стремятся занять самые "доходные" гексы (с числами 6 и 8), при этом не упустив и возможности получить все пять видов ресурсов. Так что, зачастую уже до начала "сражения", мы наблюдаем жесточайшую схватку за месторождения ресурсов. Обостряется это еще и тем, что на соседних "стыках" трех гексов ставить поселения нельзя. Да, чуть не забыл, город не может возникнуть на пустом месте, а создается на месте уже существующего поселения.

Изначально игроки имеют право поставить по два поселения там, где им угодно, но вот впоследствии для постройки нового поселения надо будет провести к нему дорогу. Дороги проводятся по границам двух гексов. Строительство дорог отнимает у игрока древесину и глину, а учитывая, что оба эти ресурса необходимы и для создания новых поселений, стоит заранее позаботиться об их добыче, иначе игра для ваших противников превратится в легкую прогулку. Хотя тактик развития существует превеликое множество.

Но вот ваша империя потихоньку начинает разрастаться, а следовательно, пора позаботиться и о постройке городов. Города — крайне нужная и полезная штука. Если поселение приносит своему хозяину одну единицу ресурса, то город — две. Но и стоит он порядком — надо много руды и зерна. Конечно, цену свою он окупит быстро, так что мой вам совет — если есть возможность, превращайте города в поселения, не задумываясь. Особенно это важно при игре четырех человек — места в таком случае на карте катастрофически мало, и города очень помогут в увеличении мощи вашего государства.

Помимо поселений, городов и дорог, на ресурсы можно покупать карточки развития нескольких видов. Первые — добавляют игроку пункты победы (об этом — несколько ниже). Вторые — представляют собой специальные возможности. Они позволяют игроку взять себе несколько ресурсов, построить пару новых дорог (бесплатно) или вообще "экспроприировать" у других игроков все карточки определенного вида ресурсов (главное при этом — не ошибиться в выборе, а то вдруг окажется, что именно этого ресурса-то ни у кого и нету...). Ну, а на третьем виде карточек стоит остановиться подробнее — это карточки, именуемые "рыцарь" (их, кстати, в колоде карточек развития больше всего).

Некоторые из вас, наверное, разочарованно подумали — "ну вот, и здесь война" (а другие запрыгали от радости). Спешу обрадовать первых и разочаровать вторых. Война в игре отсутствует как класс, так как "Колонизаторы" — процентов эдак на 90-95 креативный продукт. Но возможность слегка испортить жизнь противнику существует, для чего и служат карточки "рыцарей", а вот для объяснения этого следует сделать небольшое, но такое необходимое отступление от темы.

Дело в том, что на игровом поле имеется такая фишка, как "Разбойник". Этот нехороший гражданин (зеленого цвета — по-видимому, намек на Робин Гуда) имеет весьма неприятное свойство — любая клетка, на которой он размещается, перестает приносить доход до тех пор, пока он там стоит (изначальное месторасположение Разбойника — гекс пустыни). Уйти со своего места Разбойник может двумя путями. Первый — при выпадении на кубике числа 7. В таком случае игрок, выбросивший семерку, берет фишку Разбойника и переставляет ее на другой гекс. После этого он может вытянуть одну карту ресурсов у любого из игроков, чьи города расположены в вершинах этого гекса — нового места жилья Разбойника. Да, и еще, все игроки, у которых при выпадении на кубиках было больше семи карт ресурсов, должны сбросить половину в "банк". Так что, пытаться держать в "закромах Родины" большое число зерна (шерсти, etc.) — чревато потерей половины запасов. Отсюда вывод — тратить ресурсы стоит как можно быстрее (и не потеряете от Разбойника, и государство укрепите), но не стоит тратить ради траты — хорошенько подумайте, прежде чем строить новый объект на карте, а вдруг вам нужнее что-либо другое?

Но если бы Разбойник передвигался просто при выпадении числа 7, было бы слишком просто. Есть и второй вариант. Именно для него вам и нужны карточки Рыцарей. Предъявляя карточку соперникам, вы имеете право передвинуть Разбойника на другой гекс (и вытянуть карту ресурсов, как и при выпадении "7"). Так что рыцари являются необходимым подспорьем каждому уважающему себя колонизатору. Стоит озаботиться наличием хотя бы одного неоткрытого рыцаря, дабы, при случае, иметь возможность убрать Разбойника с ключевой для вас клетки. А вообще, в связи с наличием в игре рыцарей и Разбойника, на игровой карте разворачиваются настоящие батали за лишение противников самых нужных ресурсов. Правильно и вовремя переставить Разбойника — настоящее искусство, постижение которого с опытом неминуемо. Играйте больше — и вы будете знать об этом все или практически все...

Теперь вы уже знаете многое об основных понятиях и ходе игры. Настала пора выяснить один важный вопрос: кто же будет победителем? Выясняется он предельно просто — победит тот игрок, который первым наберет 10 игровых очков. Посмотрим, за что же происходит их начисление. Итак, за каждое поселение его хозяин получает 1 очко, за каждый город — 2 очка. За самую длинную непрерывную дорогу (прервать дорогу может другой игрок, поставив свое поселение или город в точке, через которую она проходит) — 2 очка. Но здесь необходимо соблюсти правило, согласно которому такая дорога должна состоять не менее, чем из пяти частей. Далее — за самую большую армию (но не менее, чем из трех рыцарей) — также 2 очка. При этом, и в случае с армией, и в случае с дорогой, победных карточек не может выдаваться более одной. Если у двух игроков одинаковое по числу частей дорога (рыцарей — армия), победная карточка лежит в банке до тех пор, пока один из них не обгонит другого. Ну и, наконец, очки добавляются за специальные карточки развития ("собор", "университет" и т.д.). Всего таких карточек пять, а так как в колоде все карточки развития размещаются случайным образом, шанс собрать все пять очень мал (особенно при игре вчетвером).

Вот, в общем-то, и все, что касается правил этой игры. Перед окончанием нашего разговора стоит сказать об оценке игры. "Колонизаторы" — великолепный проект. На мой взгляд, это игра, в которой напрочь отсутствуют лишние детали. Именно так, как создана сия НПИ, стоит создавать свои игры разработчикам. Видно, что Клаус Тойбер учился на ошибках других, и его творение по праву заслужило наименование "шедевр". Нам же остается только мечтать, что когда-либо имя какого-нибудь белоруса будут так же восхвалять, как имя этого гениальнейшего гейм-дизайнера.

P.S. Впоследствии мы еще вернемся к теме "Колонизаторов". А на МЕНЕСКоне-2003 будет проведен мини-турнир по данной игре. Следите за новостями.

P.P.S. "Колонизаторы" поразили в самое сердце и Клуб Настольных Игр "Кронверк". Регулярные сессии по игре стали скорее правилом, чем исключением, что неудивительно — такой сплав простоты и гениальности, как в этой игре, попадается очень редко. Так что все, у кого есть желание попробовать свои силы в данной игре, могут заглянуть к нам и поучаствовать. Ждем, а пока продолжаем колонизировать новые необжитые земли...

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Warhammer 40.000

По миру Warhammer 41-го тысячелетия существует и карточная игра. На этот раз спешу вам сообщить, что сделан и ее полноценный и официальный перевод на русский язык. Уже вышел первый сет (его карты в базовых наборах и бустерах можно приобрести в выставочном центре "Олимп"), именуемый "Битва за Пандору Прайм". Сет представляет нашему вниманию четыре базовые колоды (по одной за каждую расу — Космических десантников, Орков, Хаос и Эльдаров), а также ряд бустеров. Конечно, как и в других коллекционных карточных играх, стоит начать с покупки базовой колоды, а уже вокруг нее и строить свою стратегию.

Что же находится в базовой колоде? Карты войск (пехоты и техники), флота, укреплений, героев, а также игровые поля, так как в игре идет битва за сектора определенных планет (в первом сете — за ту, название которой вынесено в заголовок).

Сами правила в игре достаточно просты и в чем-то похожи на Magic the Gathering, хотя и есть существенные отличия. Так что желающим приобрести остается только выбрать расу. Здесь можно сказать следующее. Космодесантники — это элитные войска, им многое по плечу даже в небольшом числе. Орки берут числом, заваливая планеты горами трупов, своих и чужих. Эльдары — специалисты по ментальным воздействиям, но слабые бойцы. Ну, а Хаос собрал под свои знамена перебежчиков из других рас, не считая собственных могущественных демонов. Остается добавить, что издает игру российская компания "Саргона", и скоро уже выйдет второй сет — "Компания за Коронис".

Роботех

Фирмой "Технолог" (из города Геленджик) выпущены первые наборы к "Роботеху" — тактической стратегии по миру будущего, где огромные боевые машины, а также обычные пехотинцы сражаются друг с другом (или лучше сказать враг с врагом?). Пока есть следующие наборы — стартовый (куда входят базовые группировки обеих воюющих сторон — Империи и Протектората), а также "Имперский многоцелевой робокорпус" и "Универсальный бронедивизион Протектората". Еще существуют наборы с элементами рельефа. В целом, стоит заметить, что правила этой игры отнюдь не плохи. Пожалуй, это лучшая разработка "Технолога" за всю историю его существования. Одна загвоздка — найти игровые наборы у нас достаточно сложно...

Артиллеристы!

Для российского варгейма "Кольцо Власти" выпущены и уже появились в продаже наборы "Артиллерия Проклятого легиона" и "Королевская артиллерия". Что касается боевых машин, входящих в их состав, — ничего нового мы не увидим, так как они были взяты из игровой системы "Эпоха битв". А вот фигурки артиллеристов сделаны новые. В общем, вам решать, стоит ли приобретать эти наборы (которые уже есть в Минске). Также отдельными наборами выпущены "Кольцо Власти" и "Кольцо Смерти", в первое из которых входят маги всех пяти школ, а во второе — пять Некромантов.

Конкурс

В России впервые объявлен конкурс "Лучшая настольная игра 2003". Конкурс объявлен порталом Rolemancer (www.rolemancer.ru), а также журналами "Игромания", "Навигатор игрового мира", "Армада", "Империя настольных игр" и "Средиземье". Подать заявки на участие могли те игры, которые вышли на рынок до января 2003 года. Сейчас получены заявки от 14 игр восьми фирм (стоит упомянуть, что разрешено и участие переводных проектов). Результаты конкурса будут подведены 2 апреля 2003 года, так что вы еще можете успеть принять участие в голосовании на сайте www.gametop.ru. Прочитать подробнее о номинантах можно на Rolemancer. Участвуйте и поддерживайте любимые игры!

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by

КЛУБНЫЕ ВЕСТИ

МЕНЕСКон-2003

С 28 по 30 марта в Минске будет проходить фестиваль МЕНЕСКон-2003, на котором соберутся представители ролевых клубов Беларуси и зарубежья. А причем здесь настольные игры? — Возможно, именно такая мысль посетила вас после прочтения такого сообщения. Все просто — Клуб Настольных Игр "Кронверк" получил приглашение на фестиваль, где нами будет организована специальная секция настольных игр. Все желающие смогут принять участие в кратеньком турнире по "Колонизаторам", поучаствовать в прогулках по различным мирам в настольно-ролевых играх, а также разобраться с тем, что же это за таинственный Mordheim, увидев бои по нему с краткими разъяснениями правил.

Подробнее о месте проведения МЕНЕСКона-2003 читайте на сайте www.boardgamesby.net, там уже в ближайшее время будет вывешена программа фестиваля.

Тестирование

В Клубе Настольных Игр "Кронверк" начато тестирование новой редакции правил к игровой системе "Эпоха битв". Происходит это мероприятие по воскресеньям, так что все, кто заинтересован в выяснении формата изменений, могут прийти, посмотреть и сами поучаствовать в данном многотрудном деле. Армии лучше всего приносить с собой (пока только по Древнему миру).

Знаете, а лучше бы ее не было. То есть совсем. Нет, не мирового океана — в нашем с вами понимании, нет — той аквы, в которой живут герои нашего сегодняшнего повествования. Вы уж извиняйте, но я не помню век, в котором происходят события, это довольно далекое будущее. Конкретное различие между теперешним миром и миром Аквы лишь в том, что спустя несколько столетий вся планета станет покрыта водой. Без исключения. Нет, люди не приспособятся жить на поверхности, как, к примеру, в "Водном Мире", они переселятся на морское дно и будут дальше влачить свое, теперь уж точно жалкое, существование. Но когда это человечество отступало перед трудностями! Люди потихоньку освоились на новом месте, проходили годы, и на дне стали расти поселения, появлялись первые города, фабрики, открывались конторы, фирмы как милитаристского направления, так и торгового. Вскоре человек стал хозяином океана, так же, как он был хозяином суши. Одно поколение сменяло другое, люди забыли про солнце, забыли о том, что наверху когда-то была земля... у них появились свои, новые проблемы. Тем более, что не все смирились со своей долей, многие отправились в блуждания по океану в надежде отыскать хотя бы небольшой клочок земли... Зачастую такие путешествия оказывались последними в жизни того или иного искателя приключений. Кто-то искал сокровища, много столетий покоившиеся где-то в богом забытых местах, многие изо всех сил пытались наладить свою жизнь в довольно трудных условиях, у некоторых это очень даже неплохо получалось... Но чем больше в мире преуспевающих людей, тем больше желающих получить часть их доходов, войти в долю, как говорится. Причем далеко не самым честным путем. Расцвело пиратство. Пираты грабили и зачастую убивали экипажи всех торговых кораблей, что попадались им. Многие регионы сразу получили статус неблагополучных, в некоторые места мирные люди вообще боялись сунуться — если доходили слухи, что эту местность облюбовал какой-нибудь известный капитан-буканьер. Громкие имена стали у всех на слуху, про некоторых особо удачных даже слагали легенды — в общем, как в древние времена, только разница в том, что раньше корсары пользовались парусными судами (других-то, в принципе, не было) и огнестрельным оружием, а теперь средствами передвижения (и поражения) стали быстрые мини-субмарины с целым арсеналом торпед, мин-ловушек и огромным разнообразием стволов на борту. Жизнь веселая, ничего не скажешь. Каждый, кто покинул относительно безопасный город, оказывался один на один со всем окружающим миром. Его корабль могли уничтожить, захватить или же просто ограбить, причем не обязательно пираты — хватало в море и других людей.



Аква, как она есть

Игра: AquaNox 2
Разработчик: Massive Development
Издатель: JoWood Productions
Жанр: Подводная "плавалка" (аналог слова "леталка")
Системные требования: P3-700, 128 MB RAM, 32 MB video, 1.6 GB free space

Главный герой — молодой парень по имени Уильям Дрейк — решил просто посмотреть мир. После смерти всех его родственников — мать погибла от рук пиратов, отец с дядей, искатели приключений, просто не вернулись из очередного похода, бабушка умерла своей смертью — ему в наследство перешла торговая компания "Дрейк Энтерпрайс" — семейное дело, однако на грани банкротства. Быстро поняв, что компания вот-вот развалится, Уильям не стал ждать сего знаменательного события, снарядил торговый корабль своей компании "Харвестер" (приличных, между прочим, размеров) и отправился, как говорится, куда глаза глядят, не имея абсолютно никакого представления, что делать и куда плыть. Недолго блуждал он по океану вслепую, вскоре его постигла судьба многих "мореходов" — "Харвестер" захватила банда, точнее, просто группа (уже без пиратских наклонностей) людей, однако, не самой приятной наружности. Самого Уильяма в тот момент на борту не было — он отвлекся на некий сигнал бедствия и попытался спасти, как ему казалось, погибающих людей. Тут-то на его торговец и наткнулись незваные гости, устроив Уильяму большой сюрприз по возвращении. Так начался его путь в составе команды капитана Амитаба, лидера этой разношерстной группы. Действительно, под его началом сошлись абсолютно разные люди: и бывший пират, прохвост и кутила Стоуни, девушка-ронин Мей Линг, тоже бывший Crawler (милитаристская группировка, известная своими каннибальскими наклонностями) по имени, гм, Анимал (он же Животное), а также трио — Натаниэль, Ангелина и техник FuzzyHead (интересное имя), явно имеющие очень много общего. Сам Амитаб имел довольно нехорошую репутацию, в его послужном списке было много очень нечистых дел, однако сейчас перед ним и его командой была совершенно иная цель, нежели грабеж и убийства. Они искали древнее сокровище, оставленное одним из самых известных пиратов их времен, и, судя по легенде, тайник содержал такие несметные богатства, что даже внуки их внуков не растратили, как бы сильно ни старались. Выбора у Уильяма особого не было, корабль взят силой, и он мог еще радоваться, что его не отправили за борт. Пришлось стать членом экипажа, но для этого нужно было еще доказать свою полезность...

Я не зря уделил такое внимание сюжету — просто он есть самая сильная часть игры, и только благодаря ему она держится на плаву. По сравнению с первой Аквой, которая разрабатывалась по большей части как бенчмарк, но в которой нашлось место и неплохому геймплею, и хорошей графике, и довольно интересной повествуемой истории, тут сюжетная планка поднята еще выше. Нам в деталях показывают жизнь небольшой группы людей, разных людей, у каждого своя история, свой характер, свои повадки и привычки, свои эмоции, свои чувства. Тут действительно создается впечатление, что они — одно целое, у каждого свои обязанности, но в то же время каждый втайне преследует свою цель. Не менее интересна и история их путешествия — в поисках тайника, шаг за шагом, вы потихоньку сложите всю мозаику и разгадаете тайну "Слез Ангела" — так в легенде называется эта гробница (ну, то, что это именно гробница, вы узнаете не сразу). Интригующих моментов будет достаточно, собственно, как и крутых поворотов сюжетной линии. Всю неповторимость общения "как бы с настоящими людьми" разработчики, однако, умудрились обставить самым примитивным образом — я имею в виду интерфейс (хоть и очень удобный) — и загубить полнейшей, абсолютной линейностью.

Да, это недуг, причем не поддающийся лечению, а поэтому губящий многих подающих надежды. Но AquaNox2 страдает этим недугом в запущенной форме, я бы даже назвал ее "Самой Линейной Игрой". Получить новое задание можно, лишь пообщавшись чуть ли не со всеми членами экипажа — ведь ключевой диалог будет доступен лишь тогда, когда будут пройдены остальные, не раньше. Все миссии следуют в строгой последовательности, лишь иногда нам предоставят возможность выбрать, какую из двух пройти первой, но не более. Места действия, то есть проведения миссии, особой обширностью не отличаются, да и проверять "дальность полета" абсолютно не хочется — скучно.

Никаких вариантов в выборе стволов — определенная, если можно так выразиться, иерархия — с одного взгляда становится ясно, какая пушка круче, и все остальные мигом отбрасываются за абсолютной ненужностью, исключением является только EMP-орудия, но они нужны лишь в миссиях, где вашей целью является обезвреживание врага. Хотя нет, если поднапрячься, то можно различить два класса вооружения — скорострельные, но слабосильные орудия и медленные, но разрывающие всех и вся на части мортиры — по одному виду (самому лучшему, есессно) берем с собой на борт. Плюс торпеды — тут разработчики постарались поставить нас перед сложным выбором, предложив альтернативные варианты торпед, но у них все равно ничего не вышло. Вся альтернативность заключалась в том, что торпеды бывают, опять-таки, маневренные, но слабые, и еле ползущие, но с крайне мощной боеголовкой. Мощные враги, которым чхать на небольшие торпеды, встречаются крайне редко, в большинстве своем оппоненты не выдерживают двух попаданий обычных торпед, причем на их маневренность и систему наведения можно не обращать особого внимания — торпеды, причем любые, рекомендуется выпускать в упор, причем желательно тогда, когда враг этого не ожидает. Только так есть шансы сильно повредить противника, который в своем большинстве очень маневренный и никогда не стесняется применять средства противоторпедной борьбы (что-то вроде отстреливаемых ракет у вертолетов, мешающих тепловому наведению "Стингеров"). Да и вообще — торпеды применяются не часто, особо жестоких схваток не много, а ведь истраченный боезапас придется восполнять, естественно, за деньги. Правда, после каждой миссии нам будет предоставлен список вооружения и оборудования, которое удалось "отобрать" у врага, — причем вооружение это будет мало зависеть от того, с кем вы воевали и сколько врагов настреляли. Вот сказано, что за выполнение задания вы получите пушку — и вы ее получите, чтоб ни случилось. Сказано, что добудете себе новый корабль — и он будет у вас, причем именно такой, какой задумали создатели игры, другого не получите — я ж говорил, линейность во всем. И знаете, что хуже всего? Хуже всего то, что однажды я, долгое время экономив на всем, наскреб наконец-то на довольно крутое орудие, отдал все деньги, пренебрег защитой... Отплавал очередную миссию, испытал пушку, остался доволен... И после прохождения следующей получил в качестве трофея точно такую же! Зачем, спрашивается, нужны эти магазины, если все вооружение (а его очень немного) можно получить по ходу выполнения заданий, причем это касается и почти всего оборудования? Глупость, да и только.

Абсолютно потеряна атмосфера, позволяющая почувствовать себя именно на дне океана, а не где-то еще (в первой Акве она еще была). Я не преувеличиваю, но порой у меня складывалось ощущение, будто я в кабине какого-то самолета, а не субмарины. Знаете, эти дома, свет в окнах, ползающие по поверхности тракторы… забываешься.

Абсолютно бесполезно сравнивать AquaNox и AquaNox2 в графическом плане. Ничего общего. Аква-первый отличался графическим буйством, полное преобладание ярких красок, масса спецэффектов, многочисленные взрывы, вспышки и тому подобное, так что на качество окружающего мира и моделей внимания обращать не хотелось. Но когда все же приходилось — ничего плохого на ум не приходило. Да, модели средненькие, ничего выдающегося, но и далеко не плохо. Окружающее нас море тоже выглядело хорошо, какие-то водоросли росли на дне, там-сям копошились сборщики металлолома, плавал какой-то мусор... Аква2 абсолютно не похожа на брата. Вся(!) игра сделана в серых, мрачных тонах, окружающее пространство напоминает, если можно так выразиться, подводную пустыню — одни лишь холмы да скалы, скалы да холмы... Ни одной рыбины, крайне скудная растительность, а эффекты и цветовое буйство, сопровождающие (как было раньше) каждый взрыв, убрали начисто. Как будто разработчики забыли, что существуют яркие цвета, магма — и та выглядит совершенно неубедительно. Нет, поправлюсь, она вообще никак не выглядит, настолько убого реализована. И даже создается впечатление, что модели субмарин и вовсе остались прежними — настолько незначительны улучшения, а ведь прошло-то около двух лет! Идеально сделан лишь интерьер нашей субмарины, точнее, внешний вид орудий. И довольно недурен эффект от их стрельбы — и это с учетом того, что в предыдущей части они смотрелись не хуже! На этом хорошие слова заканчиваются. Вы бы знали, на что похож наш "Харвестер" снаружи... цезура, впрочем, все равно вырежет.

Зачем, ну зачем было все так менять? Я с огромным сожалением и грустью вспоминаю те дни, когда AquaNox-1 давал нам настоящий Fun — быстрая техно-музыка (хоть я такое не слушаю, но там вписывалась идеально), отличная динамика, красивые эффекты заполоняли наш разум до самого верха, и мы действительно отрывались. Но те времена прошли.



На смену своему бесшабашному, сумасбродному, но от этого еще более притягательному братцу пришел старый, дряхлый и занудный дегенерат, который лишь портит все впечатления, оставленные предшественником, и сует нам под нос свой никому не нужный сюжет. Нет, сюжет нужен везде, но просто наличие его в этой игре не позволяет сходу выдать ей билет с маркировкой "Транзитом в отстойник". Иначе приговор был бы один, однозначный. А так — придется даже подумать. Пройти один раз. До конца, чтобы узнать, что же это там за "Слезы Ангела". Пройдя, крепко подумать, понять, что никакого удовольствия от игры не получено, расхотеть проходить по новой, не смотреть даже на отдельные миссии. Выйти и удалить. Диск забросить на пыльную полку и больше не вспоминать»

Диск для обзора предоставлен торговой точкой магазина "Мир Игр" на Немиге

Leviafan, leviafan2002@mail.ru



Игра: Impossible Creatures.
Жанр: Real-time Strategy.
Сайт игры: www.impossiblecreatures.com.
Разработчик: Relic Entertainment (www.relic.com)
Издатель: Microsoft Game Studios (www.microsoft.com/games)
Системные требования:
минимальные — P3-733 MHZ, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D Video Card (nVidia Riva TNT 2 minimum or equivalent), 1.5 Gb HDD Free Space, Windows 98/Me/2k/XP;
рекомендуемые — P3-900 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D Video Card (nVidia GeForce 2 GTS or better).
Поддержка multiplayer: LAN, Internet (на скорости ниже 56 Kbps лучше не пробовать)
Оценки: Графика: [9/10] Звук: [6/10]
Оригинальность: [9/10]
Игровой интерес: [7/10]
Общая: [8/10]

Генная инженерия

Sigma: The Adventures of Rex Chance — именно под таким названием игра должна была явиться почтенной публике. Говорят, тем самым авторы отсылали игрока к далеко обошедшей нашу страну культуре фантастического литературного трэша. Однако Microsoft, откровенно не любящая длинные замудреные названия, принудила Алекса Гардена (Alex Garden) сменить название. Да, да, вы правы, тот самый Алекс Гарден, который некогда явил человечеству великолепный Homeworld, является отцом Impossible Creatures. То был космос, где у Homeworld-а не было реальных конкурентов. Теперь же матерый человечище решил-таки спуститься на грешную матушку Землю и померяться силами с WarCraft III и C&C: Generals. Причем ставки настолько высоки, что в случае провала Гардену придется искать убежище за пределами Солнечной системы. Но это уже не наше дело.

Представляю...

Сюжет Impossible Creatures (далее просто IC) для РТС довольно необычен. Действие игры разворачивается в конце 30-х годов прошлого столетия. Молодой парень Рекс Ченс (Rex Chance), бывший военный журналист, получает письмо от своего отца, пропавшего много лет назад. И в надежде его найти отправляется к месту, указанному в письме. Но, вместо отца, он находит лабораторию, где великий-и-ужасный-злодей разработал некую сигма-технологию, которая позволяет скрещивать различные виды братьев наших меньших. ("Зеленых" попросим далее не читать.) Обнаружив колбу с тигробогомолом(!), Рекс занялся поднятием упавшей на пол челюсти. В этот момент к нему незаметно подкрался раковолк и... нет, не съел — наш герой успел выпрыгнуть через окно. Как оказалось позже, зря. Там его поджидал тот самый великий-и-ужасный-злодей с пачкой таких же тварей. Дальше все как обычно. В тот момент, когда журналист уже должен был быть съеден, появился... что бы вы думали?... летающий паровоз (на всякий случай посмотрите интро-мувик — может, поймете), откуда вылезла очень даже миловидная девушка по имени Люся (Lucy Willing) и несколькими выстрелами положила всю стаю насекомомлекопитающих. Рекс быстро двинулся на подоспевший транспорт. Однако, едва долетев до соседнего острова, паровоз сломался. На этом месте и начинается игра.

Как верно подметит Люся, с огнем борются огнем, значит, против армии мутантов нужно создать свою армию мутантов (на этом остановимся ниже). В общей сложности кампания состоит из 15 миссий, что по сегодняшним меркам не просто мало, а смех один. Однако заметим, что игра делает все, чтобы игровой процесс оказался разнообразным: сотни скриптовых сценок во время и после миссий, рассказы в виде черно-белых комиксов. Но уже к середине игры, когда Рекс обнаруживает могилу отца, игра превращается в безумную мясорубку, игропроцесс сводится к банальной зачистке местности. Иногда, правда, разработчики, пытаются доказать, что это не так, подбрасывая нестандартные миссии или их части (например, однажды вам придется пользоваться зверями-водокачками для тушения пожара).

Разработчики, видимо, посчитали возможность пропускать особо замороченные миссии излишней. Более того, доблестная команда сэра Гардена не разрешает нам выбирать уровень сложности в кампании. Некрасиво как-то получается, ей богу. Однако оставим это на их совести и двинемся далее.

Невозможные существа

Журналист Рекс Ченс, как и его подруга Люся, серьезной угрозы здоровью вражеских тварей не представляют. Поэтому нам предстоит в огромных количествах клепать своих мутантов. На существах я остановлюсь чуть ниже, сейчас о героях.

Рекс. Примерно около четырех долгих миссий вам придется терпеть его полнейшую беспомощность. У него есть прямое предназначение — собирать генетические образцы для последующего производства гибридов. Однако вскоре, после четырех-пяти миссий, он каким-то чудесным образом обретет воинские способности — научится стрелять шприцами с токсином. Но все равно использовать его в военных целях нецелесообразно — очень уж хилый. А вот с Люсей такого не происходит. Она способна только на сбор ресурсов и постройку/восстановление зданий. По силе едва превосходит крестьянина (вместо привычных Peasants, здесь их называют Henchmen), разве что хит-пойнтов побольше будет.

В целом IC представляет не совсем обычную RTS, и все потому, что существует доселе не виданная возможность скрещивать генетические образцы. Перемешайте рака с тигром — и вы получите ракотигра; объединив муху со слоном, вы получите мухослона. Базовый бестиарий IC насчитывает около 51 вида животных. Если вас не подведут математические способности, то уже только таким образом у вас есть возможность создавать 2550 уникальных юнитов. А если вы учтете, что каждое животное в игре состоит из нескольких сегментов (от трех до шести), то количество нулей после четырехзначного числа начнет расти с огромнейшей скоростью.

Понятное дело, что при таком обилии летающе-бегающе-ходящих уродов обеспечение игрового баланса стало бы почти неразрешимой задачей для всемогущего Алекса Гардена и его команды. Однако, на мой взгляд, им это очень даже удалось. Судите сами: меняя поочередно головы, туловища, хвосты и лапы/клешни/крылья, вы ищите ту самую "золотую середину", когда соотношение цена-качество становится оптимальной для той или иной цели. Вся загвоздка в том, что в одном "наборе" может находиться всего 9 мутантов. Спецспособности каждой твари меняются в зависимости от того, чьи конечности вы ей прилепите. Кроме того, это существенно отразиться на стоимости создания и на спецспособностях. Каких? Гм, разве я не сказал?

Каждое создание в игре обладает уникальными способностями. Например, лобстер (с ним, по-моему, разработчики переборщили) обладает сразу двумя полезнейшими навыками — это регенерация и способность быстро разрушать вражеские постройки; скунс... угадайте... способен выпускать огромное вонючее облако (если под ним окажется вражеский юнит, то показатель его здоровья будет падать). Продолжать? Пожалуйста! Электрический угорь поражает вражеских тварей молнией, муравьи и лемминги зарываются под землю, богомол имеет иммунитет к яду, дикобраз стреляет иголками и так далее тому подобное. Удивлены? Я не меньше.

Звери различаются по силе, скорости, размеру, стоимости (к этому мы еще вернемся) и месту обитания (все существа в IC разделяются на несколько групп: плавающие, ходящие, плавающие и ходящие одновременно, летающие. Нет, плавающе-летающих не бывает). Чем мощнее зверь, тем дороже он стоит, — это стандарт. Но существует пятиуровневая система развития. Это означает, что вы не получите доступа к монстрам вроде слонов или касаток раньше определенного разработчиками срока. Не расстраивайтесь, такие порядки только в кампании. В режимах Skirmish и Multiplayer для скрещивания доступны все животные.

Электричество и уголь

Иногда нам приходится отрываться от всей этой генной инженерии и заниматься делами военными и, как ни странно, благоустройством собственной базы. На первом месте, как обычно, стоит сбор ресурсов. Гарден и Ко придумали всего два вида местной валюты: уголь и электричество, что по сути совершенно не отличается от варкрафтовского золота и леса. Уголь, естественно, кучами лежит на траве — остается только направить туда пару-тройку работяг. Электричество добывается, нет, не из угля, а так, из воздуха. Все что от вас требуется — построить башню или две, тогда запасы электроэнергии начнут медленно пополняться. Впрочем, если вам посчастливится найти на карте гейзер и построить на нем генератор, то дела пойдут гораздо быстрее.

Набор зданий в IC стандартен, ничем не отличается от аналогов: имеются производственные здания, исследовательские лаборатории и защитные сооружения. Из производственных, понятно, выходят ваши мутанты, в исследовательских — совершенствуем их, а с помощью защитных, к коим относятся ультразвуковые башни и изгородь, оберегаем. Вот и вся премудрость.

Однако все время заниматься вышеописанными делами не дадут. Через какое-то время на горизонте появляется армия противника — тогда мы судорожно кликаем по иконке "слепить тварь", выделяем всех подопечных рамкой, и начинается страшное рубилово "куча-на-кучу". Все, так сказать, в лучших традициях жанра.

Тактика? Какая тактика? Ни о какой тактике не может быть и речи. Почему? Есть несколько причин: алгоритм путенахождения (pathfinding) в игре страдает, искусственный интеллект тоже не ахти, кроме того, нам не дана возможность построения отрядов или чего-нибудь подобного. Жаль... К тому же юнит-лимит не позволяет обладать огромными армиями. В наше время, где так много зависит от порядкового номера вашего GeForce, трехмерной стратегии не обойтись без лимита одновременно находящихся на карте юнитов. В кампании мы бьемся головой о цифру 50, в мультиплеере и skirmish-е — 75. Как всегда, проблема не столько в этом лимите, сколько в том, что игра не делает никаких попыток внятно вам его объяснить.

Райский остров

Действие игры разворачивается на остров(е/ах). Остров этот, правда, размерами не выделяется, зато какой красивый: покрыт густой растительностью, очень рельефный, наличествуют водоемы, водопады, даже вулканы, что на максимальном отдалении камеры выглядит просто великолепно. Таких излишеств, как смена погодных условий или времени суток, здесь нет, ну и ладно.

На диске с игрой поставляется и редактор карт, который, между прочим, по своей функциональности и простоте использования ни на шаг не отстает от Blizzard-овского WarCraft III Campaign Editor. С его помощью вы за часок-другой сможете смастерить вполне играбельную карту.

На создание существ разработчики, вероятно, потратили основную массу времени. Кроме того, что они великолепно вылеплены и обтянуты шкуркой-текстуркой, они еще и превосходно анимированы. По всей видимости, последнее было самым сложным. Уже тот факт, что вы можете скрестить акулу и жирафа, заставит вас аплодировать. А если вы посмотрите, как этот продукт генной инженерии выглядит, вы и вовсе станете на колени. Даже самые невероятные "смеси" выглядят не как продукты совместного орудования инструментом дровосека и портного, а очень даже правдоподобно. Не ясно одно: что поддерживает жизнь в этих телах? Неужели электричество и уголь? Их суперспособности это вообще отдельная песня. Спецэффекты на высоте. Браво Алекс Гарден!

Но я все же не сказал о главном — системных требованиях. Они достаточно высоки, но графический движок IC неплохо масштабируется. Это значит, что обладатели не самых производительных, по сегодняшним меркам, машин смогут пожертвовать всякими красотами вроде real-time shadows и играть "без тормозов". Я "испытывал" игру на конфигурации Athlon 2000, 512 RAM, GeForce 4 Ti4200, чего было вполне достаточно для игры в разрешении 1280x1024x32 со всеми настройками в максимальном положении.

Заключение (недостатки, то чего нету, но обещали)

Impossible Creatures — это красиво, оригинально, смело. Конечно, если бы в игру попали все обещанные существа (из-за сложности реализации в игру не попали осьминоги, пауки и еще пачка животных), то мы бы больше радовались. Но, тем не менее, продукт получился отличный. ВР рекомендует!

Roll,
Roll_ZV@tut.by

Диск для обзора предоставлен точкой "Мир Игр" у торгового дома "На Немиге"

Вы помните оригинальную Готику годичной давности? Еще бы, такое не забывается. Это была игра в некотором роде уникальная. Ее поливали грязью практически везде, но, несмотря на это, игра обрела широкий круг поклонников. И плевать все хотели на всякие там недоработки, только лишь потому, что игра была самой, так сказать, атмосферной. Несмотря на обширность игровых пространств, игрок ощущал чувство необычного покоя. Игра была насыщена всякими событиями, казалось, мир Готики живет. В первые минуты играть вовсе не хотелось. Игрок тратил время, наблюдая за тем, как с приходом рассвета шахтеры бежали полоскать немытые руки/лица в ближайшей луже, как каждый персонаж в игре был занят своим делом. А над всем этим великолепием мерцал тот самый купол.

Не успели мы наиграться в первую Готику, как разработчики обрадовали нас информацией о готовящемся сиквеле. Шло время, один за другим появлялись скриншоты, интерес к игре возрастал. Мы ждали, мы верили, надеялись... Прошло чуть меньше года, Gothic II появилась на прилавках магазинов. И вот она перед нами. Однако с первых же минут игры Готика производит довольно странное впечатление. Нас жестоко ОБМАНУЛИ! Даже если закрыть глаза на использование старого графического движка, то тот факт, что в игре больше нет прежней атмосферы, заставляет игрока достать диск из CD-Rom-а и закинуть подальше. Обидно.

Приключение продолжается

Не знаю, как вы, но я утверждал и буду утверждать, что для ролевой игры (по крайней мере, разработчики утверждают, что Gothic есть чистой воды РПГ) сюжет — это основа, которая в немалой степени предопределяет успех, в то время как все остальное отходит на второй план. Очевидно, создатели этой игры придерживаются иного мнения.

Так вот, после событий первой части прошло каких-то пару лет. Однако за это время главный злодей успел восстановить свои силы и собрать новую армию. На этот раз не орков, а куда более серьезных тварей — драконов, а также мелких уродцев вроде гоблинов, гигантских пауков-стариков и им подобных. Главный герой не понятно зачем приходит к Ксардасу, магу, изгнанному из гильдии. Тот рассказал обо всем и дохододчиво объяснил, что для облегчения борьбы с драконами нужен артефакт "Глаз Иноса", который держат у себя паладины из соседней гильдии. Вам, понятное дело, нужно его принести.

С этого момента и начинается игра, но после такой предыстории играть в нее не очень-то хочется. Как ни странно, но далее игрок оказывается приятно удивлен: сюжет развивается очень интересно, несмотря на то, что прямой как палка. Вот, оказывается, как бывает.

На первый взгляд

Особых отличий от предшественницы не наблюдается — здесь все, как прежде. До ужаса корявое управление — главный недостаток первой Готики — разработчики не доработали. Персонаж по-прежнему плохо реагирует на нажатые клавиши, двигаться вперед со стрейфом для него так же сложно, как и дубасить вражину, стоя на месте. Почему-то, чтобы персонаж махал палкой/мечом/топором, нужно двигаться.

Инвентарь нашего подопечного это вообще "чудо". Мало того, что он никак не поделен, так еще чтобы туда что-либо положить, нужно проделать ряд хитроумных комбинаций. Также не совсем понятно, почему, держа в руке меч, наш персонаж отказывается поднимать всякие вещички. Спрятали меч — пожалуйста, собирайте грибочки, бутылочки, палочки — все что угодно, а вот с оружием в руках никак.

Когда-то разработчики обещали, что ролевая система сиквела будет заметно отличаться от оригинала. Обещать обещали, вот только никаких изменений не видно. Традиционные характеристики (а-ля Diablo) остались нетронутыми, добавили разве что парочку новых навыков, и те абсолютно бесполезные. Доблестная команда Piranha Bites также распиналась о том, что в игру добавлено множество видов оружия и комбо к ним. Но общее число новинок не превышает десять экземпляров; комбо, да, есть. Только от всех этих "фишек" игра стала более аркадной (помните Blade of Darkness?). Да и особой разницы я не вижу: просто огреть вражину пару раз или сделать это самое комбо. Сложность? Да игра сложна, но вовсе не из-за сложных квестов или искусственного интеллекта, а из-за управления и всех вытекающих отсюда последствий.

Искусственный интеллект ничем особым не выделяется: монстры соображают не многим лучше табуретки, единственное, на что они способны, — собраться в кучу и колотить героя с разных сторон. Кстати, о монстрах. Наблюдается небольшое пополнение в рядах ранее виданных. Это так, к слову.

Как и раньше, игрок может стать воином, магом или охотником на драконов (не пугайтесь, ради бога, это нечто вроде привычного вора). На мой взгляд, легче всего играть за воина. При таком управлении стрелять из лука очень непросто, а система магии в игре, мягко говоря, оставляет желать лучшего.

Местные "красоты"

Графическая составляющая... хм... наверное, ей не следовало бы уделять место в обзоре. Но я все же скажу несколько слов.

Тех, кто ожидал каких-либо графических улучшений, попрошу пропустить этот абзац, поскольку никаких улучшений нет, есть скорее "ухудшения". Первое, что вызывает возмущение, — анимация. Вроде ничего не изменилось, но почему-то нет той первоготической "живости". Я долго наблюдал за тренировками болотных сектантов — это было настоящее хореографическое шоу. Выглядело все это великолепно, несмотря на то, что качество анимации было, скажем так, не очень. Дальше — больше. Постепенно игрок натыкается на некоторые странные вещи. Примеры — пожалуйста. Видите во-о-он тот пень? Да, этот. Подойдите-ка поближе. Интересно, не правда ли? Срез у дерева треугольной формы, хотел бы я посмотреть, что это было. Да и вообще о деревьях. Как сказал Knes в обзоре первой Готики (ВР №3, 2002), "Подходить к деревьям на близкие расстояния строго воспрещается, ибо тогда вы сможете увидеть всю их плоскую натуру но фоне сплошного три-дэ." А ведь нельзя не согласиться. Вот вы попробуйте вырезать из бумаги две елочки, порезать, вставить одну в одну "крестиком" — и тогда вы получите полное представление о растительном мире Готики.

Разработчики не стали себя утруждать и использованием всяких эффектов, вроде дыма, тумана и проч. Наглядный пример — водопад. После всех ранее виданных красот (Age of Mythology, Dungeon Siege, продолжать?) Gothic II приводит игрока в легкое недоумение. Водопад вроде красивый, высокий, но вот делать спрайтовые брызги — это уже последнее дело. А это небо... ух, убожество. Халтура — что здесь еще скажешь? Персонажи в целом прорисованы неплохо, если не брать во внимание то, что руки у них все время сжаты в кулак.

Мир Gothic

Справедливости ради стоит отметить, что если не присматриваться, Gothic II выглядит очень даже красиво. Дизайнеры карт, в отличие от остальных работников Piranha Bites, старались. Красочные "готические" пейзажи восхитительны. А огромный город Khorinis, столица королевства!.. Пусть там "нет прежней жизни", но, черт возьми, он действительно похож на город. Да и вообще, вместо крошечных лагерей перовой Готики, на пути игрока встречаются небольшие городки, поселения, где можно отдохнуть, прикупить оружие или броню, немного подзаработать и даже познакомиться с девушкой. Кроме того, можно обучиться какому-нибудь ремеслу и заняться производством. Согласитесь, ведь гораздо интересней самостоятельно изготовить себе орудие смертоубийства и замешать лечебное зелье, нежели пользоваться готовым. Прямо как в Gothic 1. Мир Готики красив и огромен. Да, по настоящему огромен, в три раза, а то и в четыре больше мира оригинальной Готики. Но одним миром жив не будешь, ведь правда?

Разочарование?

Нет, не совсем. Безусловно, мы с вами ожидали большего. Но нужно учесть, что создание сиквела всегда дается разработчикам сложнее оригинала. Им нужно не только не испортить имеющееся, но и добавить чего-нибудь новенького. Второе Piranh-е удалось, а вот первое...

При должном желании от Gothic II можно было бы не оставить и камня на камне, но... почему-то такого желания не возникает — может, все не так плохо?..

Жанр: Action-Adventure-RPG
Сайт игры: www.piranha-bites.com/gothic2/content_english/news_headlines.php или www.akella.com/media/ru/gothic
Разработчик: Piranha Bites (www.piranha-bites.com)
Издатель: на западе JoWooD (www.jowood.de), в [illegible] Акелла (www.akella.ru)
Системные [illegible]: минимальные — P3-800 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Video Card (GeForce2 Class), DirectX 8.1, 2 Gb HDD Free Space, Windows 98/Me/2k/XP; рекомендуемые — P4-1400 MHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card (GeForce3 Class).
Поддержка multiplayer: нет
Оценки: Графика: [5/10] Звук: [6/10] Оригинальность: [4/10] Игровой интерес: [5/10] Общая: [5/10]

Roll, Roll_ZV@tut.by

Диск для обзора предоставлен точкой "Мир Игр" у торгового дома "На Немиге"

День Победы

Шведы из команды Paradox Entertainment, ставшие родоначальниками нового жанра глобальных стратегий, продолжают активно разрабатывать эту поистине золотую жилу. Ведь именно благодаря им к компьютерным играм (от этой команды, в первую очередь) присоединилась масса весьма серьезных людей, которые ранее считали игры лишь детскими забавами. Взять ту же самую "Европу II", которую так и не смогли осилить многие стратеги, привыкшие к обыкновенным RTS. А теперь Парадоксы решили взяться за "хлебную" тематику Второй мировой войны. Естественно, что представляемая вам сегодня игра — новое детище Paradox Entertainment — также является глобальной стратегией. В игре вам не придется отстраивать базу и вытаскивать из воздуха рядовых и технику. Вся игровая система — от экономики до войны — продумана до мелочей. И именно это позволяет считать Hearts of Iron (в русском варианте имеющую название "День Победы") лучшей (на данный момент) стратегической игрой на тему последней великой войны.



Название игры в оригинале: Hearts of Iron
Жанр: глобальная стратегия
Издатель/Разработчик: 1C/Paradox Entertainment
Системные требования: Pentium II-300 MHz, 64 MbRAM, 8 Mb Video RAM, Sound Blaster Compatible Sound Card, 500 Mb Hard Disc Space

При первом же взгляде на игру возникает четкое ощущение, что где-то мы это уже видели. И действительно, сразу же вспоминаются недели и месяцы, проведенные за "Европой". Перед глазами игрока располагается карта мира, поделенная на провинции. Каждая провинция входит в состав какого-либо государства. Вы же становитесь верховным главнокомандующим и правителем этого государства. Цели и задачи у вас совпадают с задачами президента (премьер-министра, генерального секретаря ЦК и т.д. и т.п.). Мелкое тактическое планирование на уровне взвода или дивизии — не для вас, не должны вы и заниматься вопросом, сколько самолетов нужно завтра произвести нашему заводу. Для решения этих "простеньких" задач есть генералы и министры. Наша же задача — раздавать им ценные указания, ведя свою страну к процветанию и победе в войне.

Перед началом игры нам предстоит выбрать ту страну, которую мы решимся возглавить на период от 6 до 13 лет (в зависимости от кампании). Стран в игре не просто много, а очень много. Практически каждое государство, существовавшее в период Второй мировой войны, представлено в меню. Выбор, надо сказать, непростой. Что лучше — взять мощную Германию и попытаться показать всему миру, что она может выиграть войну, или же, наоборот, получить в управление скромную Республику Боливию, аппетиты которой на порядок меньше, но и соперники у нее совсем не такие мощные. Но, допустим, выбор сделан, пора переходить собственно к игре.

Здесь стоит отметить, что, в отличие от "Европы", основной смысл новой игры составляет война. Мирно развиваться здесь бессмысленно (слишком короток игровой период), а вот повоевать придется, и немало.

Очки в игре начисляются не одной отдельно взятой стране, а союзам (блокам) держав. Таковых союзов на начало игры три — Коминтерн (лидер — Советский Союз), страны Оси (Германия) и Западный Альянс (Великобритания). Позже блоков может стать меньше, так как СССР получит возможность присоединиться либо к Оси, либо к Западу. А так как очки начисляются союзам, то, будь вы даже самой мощной страной, но, не присоединившись ни к одному блоку, игру проиграете. Посему придется проявить чудеса дипломатии (в особенности играя за какой-нибудь отдаленный и никому не нужный Ирак).

Кстати, большую роль в международных отношениях играет и то, к какому политическому строю принадлежит ваше государство. Вариантов проведения внутренней политики всего три: демократия, фашизм и коммунизм (сами догадайтесь, к какому блоку какие страны принадлежат). Странам с одинаковым государственным строем гораздо легче договориться друг с другом. Да и альянс они заключат скорее. А вот демократической стране достаточно сложно войти в ряды стран Оси. Правда, большинство стран мира имеет государственный строй где-то между двумя-тремя направлениями и может сдвигаться в одну из сторон с помощью событий и выборов.

Наиболее неудобный для ведения боевых действий строй — демократия. Во-первых, при демократическом режиме правления население требует направления большого количества ресурсов на производство товаров народного потребления (фашистам, а уж тем более коммунистам, надо намного меньше). Во-вторых, для вступления в войну необходимо получить для этого согласие населения страны, а наиболее сложно это сделать именно демократам. Есть у демократии и свои преимущества — так, при ней эффективность производства самая высокая. Но и фашизм с коммунизмом не идеальны. Так, зачастую отставка министра (или генерала) в странах с таким типом правления означает его физическое уничтожение, и вернуть его уже будет нельзя.

Немалую роль в игровом процессе имеют великие деятели истории — министры и генералы. Министров можно расставлять на государственные посты. У тех из них, кто имеет реальные имена, а не заголовки типа Black Shadow (черная тень), есть свои спецспособности. Определить это можно по описанию министра. Такowые способности дают вашему государственному деятелю преимущество в одной области, но взамен он получит недостатки в другой. Например, Молотов — мастер дипломатии "железного кулака". Слабые страны его боятся, но сильных все его действия (то есть ваши, если он — ваш министр иностранных дел) раздражают гораздо больше, чем при каком-либо другом. У генералов также имеются свои способности, но об этом ниже.

В игре существует несколько видов ресурсов (заниматься экономикой на государственном уровне все же придется, если, конечно, вы не начинаете игру перед самой войной). Ресурсы делятся на сырьевые и государственные. Сырьевые — уголь, сталь, нефть и резина. Государственные — воинское снаряжение, людской ресурс, промышленный ресурс и дипломатический ресурс.

Каждая ваша провинция может производить некоторое количество сырьевых ресурсов (правда, есть провинции, в которых таковые напрочь отсутствуют). Вполне нормально, что чаще всего производятся уголь либо сталь. Реже встречается нефть, а страны, у которых в достатке резины, можно сосчитать на пальцах одной руки. В каждой провинции существует также некоторое количество заводов, выражаемое цифрой промышленного ресурса для данной провинции. Сумма промышленных мощностей провинций составляет промышленный ресурс государства. Следует отметить, что для нормального функционирования одного завода необходимо 2 единицы угля, 1 стали и ½ резины. Если же любого из этих ресурсов будет не хватать, часть заводов остановится, что не есть хорошо. Выйти из положения можно, купив ресурсы на мировом рынке, но для успешного совершения покупок нефти и резины там потребуется соглашаться на курс 3:1, и другого выхода нет (разве что завоевать провинции с резиной или нефтью). Зачем же нужна нефть, если в промышленности она не используется? Вполне резонный вопрос, и самый логичный на него ответ. Нефть нужна, оказывается, для заправки ваших механизированных подразделений (мотопехоты, танков), самолетов и кораблей. Без нефти вся техника останется простой грудой металла, и вы будете воевать только пехотой и кавалерией, что весьма и весьма неэффективно.

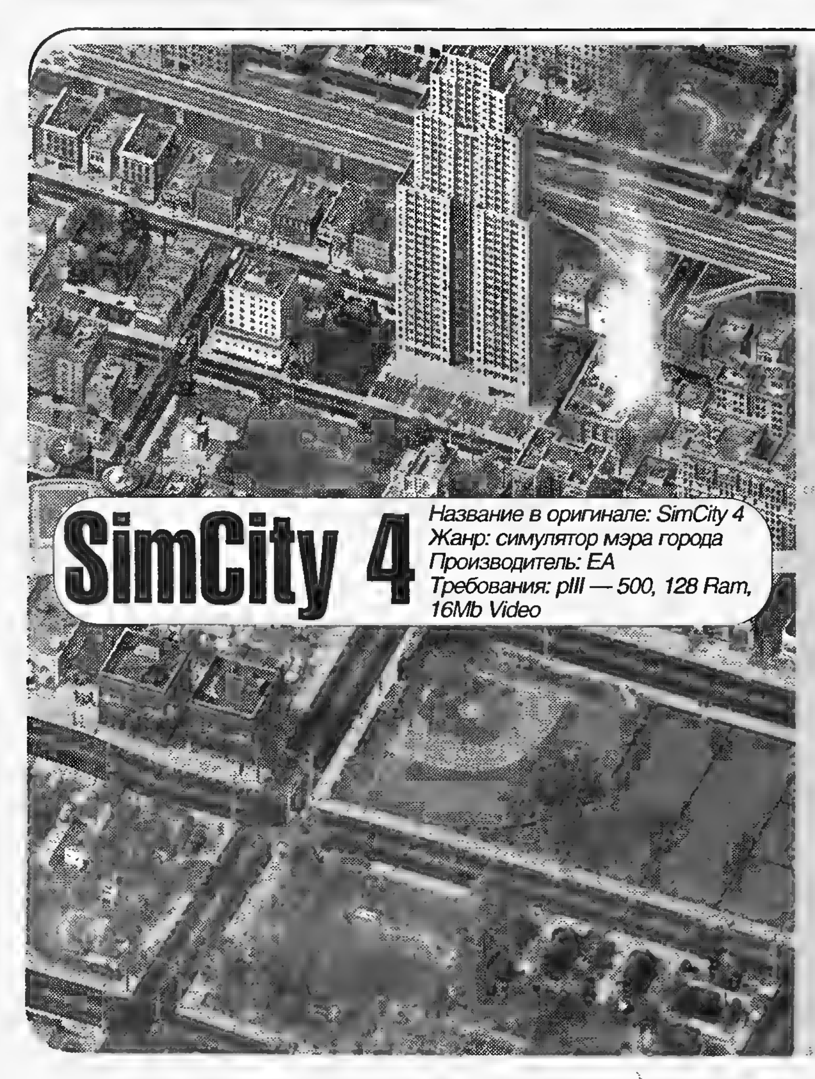
Вашим войскам также нужно постоянно поставлять воинское снаряжение, иначе они просто не смогут идти в бой или будут сражаться с меньшей силой. А для того, чтобы построить какое-нибудь подразделение, как раз и используется людской ресурс государства. Но не только он — необходимо будет задействовать и часть промышленных мощностей, что вполне логично, — войскам ведь нужно пошить обмундирование, подготовить вооружение и т.д. и т.п. Промышленный ресурс тратится (помимо постройки войск) также на производство воинского снаряжения, исследования и производство товаров народного потребления.

Ну и есть еще такое новшество, как дипломатический ресурс. Дипломатии в игре отводится значительная роль. Например, можно потребовать у противника часть его территории, попробовать повлиять на его внутреннюю политику или вообще сместить правительство. На все эти действия вам необходимо будет потратить некоторое количество дипломатического ресурса. "Добыть" его можно двумя способами: некоторое количество приходит регулярно, но основной способ — через военные победы. Чем больше побед, тем большее влияние будет иметь ваша страна в мире.

Для успешного ведения войны необходимо также позаботиться о каждой из своих провинций. В них вы можете улучшить оборонительные сооружения (для защиты от наземных, воздушных или морских атак), инфраструктуру или промышленность. Но при этом надо учитывать, что любое улучшение занимает год, и в течение этого времени промышленность данной провинции не сможет выполнять никаких других задач.

Но вот инфраструктура и промышленность отстроена, пора приниматься за создание войсковых подразделений. Как уже указано выше, для этого потребуется некоторое количе-

---



SimCity 4

Название в оригинале: SimCity 4
Жанр: симулятор мэра города
Производитель: EA
Требования: pIII — 500, 128 Ram, 16Mb Video

Electronic Arts еще раз подтвердила делом свое звучное название ("Искусство программирования"). Они сумели не только изменить недостатки предыдущих версий SimCity 4, но и ввели такое количество новшеств, что даже самый требовательный геймер не удержится от одобрительного восклицания.

Для тех, кто до сих пор не сталкивался с подобными играми, я вкратце объясню: SimCity 4 — это сверхнавороченный симулятор управления городом, в котором вам дозволено абсолютно все — строительство всевозможных сооружений (от линий электропередач до памятников архитектуры), управление отдельными гражданами по своему усмотрению, а также изменение ландшафта на свой вкус.

Говоря о достоинствах этой игры, прежде всего я хочу отметить очень удобный пользовательский интерфейс. Если вы зеленый юнец в сложном деле управления городом, то вам непременно пригодится курс обучения, составленный на редкость добросовестно, с грамотными (что, кстати, бывает очень редко) комментариями. Во время игры при установке курсора на любой клавише всплывает контекстное меню, которое поможет разобраться во всевозможных средствах строительства и управления городом, и при создании ландшафта, удовлетворяющего вас как мэра и в то же время любителя прекрасного. К тому же вам предоставляются опции для работы в Интернет, чтобы, при желании, посетить сайты, посвященные SimCity.

Приятно также, что, существует три режима: режим Бога, режим Мэра, режим Сима.

Режим Бога заключается в следующем: вы, как истинный "создатель", приступаете к строительству своего мира, но, в отличие от Будды, Аллаха и Иеговы, укладываетесь вместо недели в 5-10 минут (хотя большие любители красот ландшафта или гордецы, которые не могут воспринимать себя в никакой иной роли, кроме бога, могут заниматься этим часами). При создании ландшафта вам предоставляется 33(!) опции — от создания обрывов, холмов (пологих и не очень), гор, мегаструктур (для людей, не знающих все тонкости географии, объясняю — это гора с плоскими вершинами), кратеров, каньонов, долин (плоских и выпуклых) до выбора вида и места проживания разнообразной живности — обитателей лесных чащ и бескрайних степей. Кстати сказать, разработчики SimCity4 оказались тонкими психологами и, понимая, что в человеческой природе стремления разрушать и созидать находятся в непрерывной борьбе друг с другом, предоставили широкий выбор средств разрушения — стихийных бедствий. Это может быть извержение вулкана, торнадо, лесной пожар, падение метеорита, удар молнии, землетрясение, а для особо утонченных эстэтов-разрушителей опция "атака роботов" (советую вам выбрать именно ее и наслаждаться полетом безумной фантазии разработчиков). Кроме того, вам предоставляется возможность выбирать место для проведения этих вселенских катаклизмов... Но что-то я увлекся рассказом о первом режиме игры — видимо, роль Бога мне импонирует.

Режим мэра заключается в строительстве города и управлении им. Вам предоставляется более 100(!) разнообразных строений: канализации и дороги всех мастей (проселочные, городские, автострады и пр.), разнообразные железнодорожные пути, станции метро, вокзалы, аэропорты, морские порты и другие средства коммуникаций, полицейские участки (3 вида), пожарные службы (2 вида), больницы (3 вида), аж 8 видов электростанций, использующих все — от угля до мирного атома, 4 вида водонапорных башен и даже 3 вида свалок. К тому же вы можете строить учебные учреждения — от школ до национальных библиотек и университетов. Для ублажения собственного тщеславия можно построить мэрию неимоверных размеров, городской суд, ратушу и еще 20 подобных учреждений.

К тому же в игре предусмотрена связь между городами, поэтому, для того чтобы заинтересовать туристов, вам предоставляется возможность построить в своем городе различные достопримечательности.

ство людей и промышленных мощностей. Но это еще не все. Солдаты и техника не появляются из воздуха, им необходимо некоторое время (достаточно продолжительное — порядка нескольких месяцев) для обучения. Именно поэтому стоит вначале отстроить войска, а уж потом ввязываться в войну. А иначе вы рискуете оказаться с кучей строящихся новеньких подразделений и толпой устаревшей пехоты и кавалерии противника прямо под стенами вашей столицы. Так что озаботьтесь постройкой войск заблаговременно. Кстати, после постройки их вовсе необязательно выставлять на карту, это можно сделать в любое время, хотя приведение частей в боевую готовность и займет несколько дней, зато ресурсы они потреблять не будут. Заодно и противника дезориентируете.

Но вот войска построены, подведены к границам, промышленность готова обеспечивать нас всем необходимым, запасы нефти сделаны, пора начинать войну. Боевые действия в игре отображены весьма достоверно (насколько может быть достоверным такое отображение на уровне главнокомандующего). Конечно, самим игрокам управлять атакой не дадут. Вы выбираете те войска, которые будут атаковать противника, отдаете им приказ, и они начинают медленно топать в направлении, указанном вами. Действия ваших войск можно (и нужно) координировать. В Hearts of Iron появилась возможность устанавливать точное время атаки для всех частей, получивших приказ о наступлении. Ставим, скажем, указание самолетам отбомбиться в 5.00, пехоте пойти в атаку в 6.00, а танкам подойти в 6.30. При этом надо учитывать и тот факт, что атаковать надо совместными силами всех родов войск. Одинокие танки, которые полезли на укрепления, скоро перестанут быть таковыми (возможность собирать трофейную технику в игре не реализована).

Надо рассказать и о том, что у боевых частей имеется два основных параметра. Первый — количественная численность части (в процентах от максимальной). Второй — организованность юнита. Чем ниже организованность, тем хуже дивизия сражается (счет юнитам, в основном, идет на дивизии). Общая эффективность части вычисляется с помощью перемножения данных двух параметров. Кстати, при очень низкой организованности обороняющаяся часть может отступить, даже если потери ее весьма незначительны. А при нулевой — часть останавливается и никуда не двигается дальше до восстановления организованности (если ее поставлять достаточно снаряжения, следует всего лишь постоять на месте некоторое время). Заново выставленные части также имеют нулевую организованность.

На эффективность боевых действий самое прямое влияние оказывают погодный фактор и фактор рельефа. Многие типы рельефа дают плюсы обороняющемуся (попробуй-ка уничтожить занявшую позиции в горах пехоту), что еще более затрудняет задачу атакующему. Погода также чаще всего мешает наступать. Придется тщательно выбирать время и место атаки, сообразуясь с погодными условиями и типом местности.

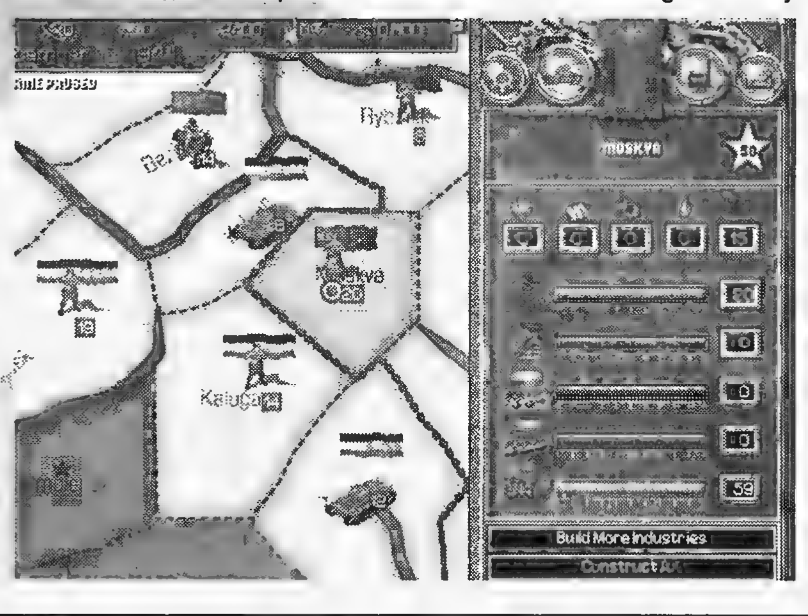
Еще надо подумать и о генералах. В вашей армии существует множество безликих второстепенных генералов, которые, конечно, могут вести войска в бой, но не так эффективно, как исторические личности. А исторические генералы (равно как и министры) имеют свои специальные способности. Например, Роммель — мастер внезапных ударов, а Буденный лучше всех управляется с кавалерией. Генералы обоих типов получают в боях опыт, после чего могут либо более эффективно командовать тем количеством подразделений, которое они имели до этого, либо быть повышены в звании. В последнем случае число их очков опыта становится равно нулю, зато бонусы распространяются на большее число дивизий. Так что повышайте нескольких самых лучших ваших генералов — и удача обязательно улыбнется вам.

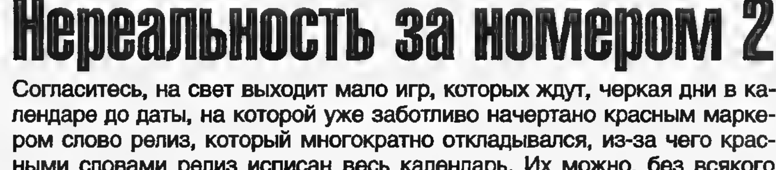
Напоследок о древе технологий в игре. Исследования в Hearts of Iron также замечательно продуманы. Они делятся на 12 групп, в каждой из которых есть огромное число технологий. Даже самая "продвинутая" страна не сможет исследовать за время войны их все, поэтому с самого начала стоит решить, на каких направлениях сконцентрируется ваше государство. Группы исследований позволяют просто улучшать пехоту (танки, самолеты), исследовать ядерное оружие или нововведения в промышленности и даже разрабатывать военные доктрины (по отдельности для войны на суше, на море и в воздухе). Дерзайте — и, возможно, страна под вашим управлением откроет что-нибудь, до чего в ту войну так и не додумались. Или, еще веселее, изобретет Италия ядерную бомбу, и кинет ее, скажем на Югославию...

О графике в Hearts of Iron лучше не говорить — она хуже, чем это было в "Европе". Здесь, пожалуй, Paradox Entertainment слегка переборщили с аскетизмом. В качестве музыкального оформления были взяты классические мелодии, которые вполне прилично подходят к текущему моменту. А вот звуки боевых столкновений сделаны на твердую "7" (по современной системе оценок).

В общем, об этой игре можно рассказывать до бесконечности. Разнообразных хитростей и "примочек" в ней тьма-тьмущая. Игра полноценно отражает события Второй мировой войны за любую из воюющих (и даже невоюющих) сторон. Выбирайте любую страну, становитесь у ее штурвала и постарайтесь пройти войну с минимальными затратами и потерями и максимальным результатом на выходе. Могу вас уверить, это не так просто, как кажется. Hearts of Iron — серьезная игра, и для победы придется напрячь все свои мозговые извилины. Но ведь именно это-то нам и надо, не правда ли?

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by





Нереальность за номером 2

Согласитесь, на свет выходит мало игр, которых ждут, черкая дни в календаре до даты, на которой уже заботливо начертано красным маркером слово релиз, который многократно откладывался, из-за чего красными словами релиз исписан весь календарь. Их можно, без всякого преувеличения, пересчитать по пальцам. Альфы и беты этих игр в обязательном порядке "недобросовестные" сотрудники/друзья/знакомые выкладывают в Инет для того, чтобы народ смог оценить потуги программеров проекта. И даже последний диал-апщик начинает издеваться над своим модемом, скачивая дистрибутивы на сотни мегабайт. Упоминать про ежедневное разглядывание тех немногочисленных скриншотов, которые пиарщики паблишера таки выкладывали на игровые сайты, я думаю, не стоит. Ну, а говорить про то, что пираты зарелизят у нас игру раньше на 4 дня, чем состоится официальный релиз "за бугром", я просто не буду — как-никак, это все обязательные пункты программы.

Ну, а теперь припомним виновника сегодняшнего торжества еще и то, что делали его аж целых 3 года (а если считать младенческие забавы вроде скетчей, концепции и прочих "бумажных" изысков, то все 4). Фанаты завопят, что ждали его с того самого, далекого 1998 года, когда вышла первая часть шедевра. А также не забудем и то, что злостные дядьки из Infogrames нарочно придержали релиз еще в середине 2002 года, боясь за продажи своего детища из-за Unreal Tornamet 2003, который уже начинал свой победный путь по прилавкам с дисками. Сославшись на "...вынужденное тестирование", релиз придержали — и вот два заветных диска с игрой у меня.

Нереальная красота

Стилизированные менюшки игры смотрятся просто замечательно, доложу я вам: все красиво вертится, крутится и не режет глаза своей вычурностью. Ролики разработчиков на движке игры тоже неплохи, но не об этом все речь... Первое, что мы делаем, запустив игру, смотрим на ту графику, которую ждали так долго. Смотрим, смотрим еще раз, ставим Detonator XP 41.09 (на котором, как честно сказано в readme, тестировали игру разработчики), избавляясь от глюков на моделях персонажей, смотрим опять и понимаем, что ждали не зря. Графика у Анрила за номером 2 удалась, и пока она меня впечатлила больше, чем даже графика в альфе Дума 3, но тут у последнего имеется большая фора. Сырая альфа Дума 3 с весенней Е3 еще не демонстрирует детище Кармака во всей красе, а вот движок эпиков уже показал все, что может. Прежде чем перейдем непосредственно к препарированию игрового движителя, я приведу свою конфигурацию, дабы читатель смог оценить уровень "прожорливости" игры:

— Intel Pentium 4 Northwood 1.6 GHz @ 2.3 Ghz (143x16) на SiS 645
— Nvidia GeForce 3 TI200 @ TI500 128 MB DDR SDRAM
— 256 MB DDR SDRAM (CL=2)
— Seagate Barracuda ATA 4 40 Gb
— Windows XP SP1, DirectX 8.1, Detonator XP 41.09

Окончание на стр. 17

Это может быть красивая площадь, гигантский парк или же башня видеовещания, а для особо утонченных натур разработчики предоставили целый ряд восточных достопримечательностей (например, египетские пирамиды). Начинать игру вы можете как мэр либо Нового региона (фактически голого места), либо готового региона: Берлин, Лондон, Нью-Йорк, Сан-Франциско и другие. Но, сказать по правде, принципиальных отличий между этими двумя видами игры я не нашел. Также предоставляется особая опция — ярмарка, которую можно посоветовать тем, кто пресытился обычными видами игры, хотя опять-таки хочу заметить, что и в этом случае коренных отличий вы не найдете.

Чтобы знать, насколько хорошо вы справляетесь с обязанностями мэра, вам предоставляется 6 основных и 17 вспомогательных индикаторов, показывающих развитие вашего города: Окружающая среда, Движение, Здоровье, Образование и Стоимость земли. В вашем распоряжении и различные диаграммы, показатели бюджета: текущий баланс, ежемесячный доход и расход, средства на конец месяца и т.д., и целый ряд виртуальных советников от архитектора до специалиста по работе с населением.

Ну и, наконец, третий **режим игры — мой Сим**. Вы можете выбрать из уже имеющихся либо создать своего Сима и затем следить за его карьерным ростом (или, быть может, падением) и другими показателями, которые существенно зависят от проводимой вами в качестве мэра политики. Этот режим, безусловно, должен понравиться всем любителям другого шедевра от Electronic Arts — Sims.

Разработчики не забыли включить и очень удобную, а порой и жизненно необходимую возможность изменять скорость игры.

Графика от Electronic Arts уже в который раз превосходит все наши ожидания. Такого вы еще не видели — детализация просто поражает! Построив свой город, можно часами наблюдать за его то размеренной и неторопливой, то непредсказуемой и тревожной жизнью. В игре специально предусмотрены кнопки масштабирования, которые позволят вам наблюдать за любимым детищем и с высоты птичьего полета, и чуть ли не под лупой, когда вы можете видеть не только внешний вид граждан, но и выражение их лиц. Построив город, вы наслаждаетесь созерцанием детей, идущих в школу, играющих во дворе в прятки или гоняющих на школьном стадионе мяч, взрослых, спешащих на работу и с работы, забегающих в кафе и рестораны, чтобы перекусить или, быть может, следите за тем, как женщины-болтушки идут в очередной магазин за покупками. В часы пик просто невозможно оторвать глаза от запруженных машинами автострад и людей, толпящихся на остановке. Совершенно особенное зрелище представляет собой город, попавший в смертельные объятия торнадо, пожара, землетрясения или еще какого-нибудь катаклизма. Машины пожарной охраны и скорой помощи снуют в разные стороны, люди в панике мечутся от одного дома до другого, женщины и дети бьются в истерике, животные воют и рычат не своими голосами. Но я несколько увлекся...

Несколько слов о качестве звука и его роли в этой игре. Конечно, до графики ему далеко, но, как говорится, лучшее враг хорошего, поэтому не будем слишком требовательны к разработчикам. В игре озвучено абсолютно все. Строительство любого здания сопровождается целым рядом звуков, без которых не мыслима любая стройка — это и шум бульдозеров, и поскрипывание подъемных кранов, и взвизгивание грузовиков со стройматериалами на крутых поворотах... По утрам вы слышите пение птиц и звонкие детские голоса, говор сотен людей, спешащих на работу; днем — шум фабрик и заводов; вечером — голоса актеров, доносящиеся из кинотеатров и звуки тихой музыки, льющейся из ресторанчиков. И эта идиллия лишь изредка нарушается шумом полицейских сирен...

Говорить о SimCity 4 можно бесконечно (я надеюсь, что и слушать тоже), но делать этого не следует. Куда лучше одеться побыстрее, пойти в ближайший киоск с CD дисками и купить эту игру.

Семенченко Антон
Antonio24@tut.by





Только не подумайте, что я быстро меняю свои симпатии по отношению к играм. Я прекрасно помню, что называл Haegemonia лучшей стратегией — я и до сих пор придерживаюсь такого мнения. Но то космическая стратегия, не обычная, их даже можно в свой отдельный жанр выделить, потому как совсем иные приоритеты, совсем другие требования к геймплею и графике, основной упор сделан на иные, нежели в привычных нам RTS, параметры. К примеру, высокие, даже очень, требования к графике — ведь трехмерность есть главнейший и неотъемлемый атрибут внешности любой космической RTS (иначе зачем ее делать именно такой?), и эта трехмерность должна выглядеть на ура. Реализм тоже важен, хотя и не в такой степени. Эффекты, баланс, экономические составляющие, сюжет (совсем необязателен в данном жанре, но очень желаемый) — тоже можно отстранить на второй (не задний!) план. Другое дело — стратегии в привычном понимании геймера. Тут приоритеты несколько другие. Реализм нужен далеко не в каждой, графика — вполне может обойтись и без 3D, посмотрите на того же StarCraft — уже дедушка, а вон как резво бегает, и в могилу, судя по всему, не собирается. Мало какой трехмерный стратегический проект может похвастаться долгой жизнью и признанием общественности — ну не любят их, и все тут, хотя WC3 пока держится (надолго ли?..). Понятное дело — камеру во время боя все равно не крутят, пехотинцев вблизи рассматривать некогда, а раз так — зачем эта трехмерность, когда спрайтовые юниты издали выглядят не хуже, тем более, что основное внимание уделяется балансу и разнообразию. Игра не должна надоедать даже после сотни сетевых баталий, и обязательно наличие множественных тактических и стратегических возможностей по изничтожению оппонента. Самый элементарный пример — та же детская игра "камень-ножницы-бумага", практически идеально воплощенная в SC, где в любой ситуации, если подумать, можно найти выход и если не победить, то хотя бы не проиграть уж точно. А теперь главное — кажется, у нас появилась надежда, что в полку Великих Стратегических Игр прибыло.



Трудовые будни Генерала

Игра: Command&Conquer: Generals. Разработчик: EA Pacific. Издатель: Electronic Arts.
Жанр: RTS. Системные требования: P3-800, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 8xCD-ROM, DX8.1

Похоже, такой компании, как WestWood, больше вообще не существует — поглощенная Electronic Arts, она потеряла имя, но не специалистов. Чувствуется стиль, атмосфера, что-то очень знакомое пришло к нам, что-то, что уже радовало наши умы и (о, счастье!) после близкого знакомства ощущается его родство с Red Alert-часть первая. Не побоюсь и не постыжусь, это единственная игра из серии Command&Conquer, которую не стоит забывать вообще. Ни RA2, ни Tiberian Sun с их аддонами (хотя, может, оригинальный TS был и ничего) такого не заслуживают — то были лишь поделки, не заслуживающие большого внимания, а почитания и уважения — тем более. Да, Emperor: Battle for Dune была игрой выдающейся, одним из лучших проектов своего времени, но и у него хватало недостатков, а поэтому мало кто эту игру сегодня помнит. Очень не хотелось бы, чтобы C&C: Generals постигла та же судьба.

Скажем сразу и повторяться не будем: Generals — игра, не имеющая ничего общего в идейном плане со своими товарищами по серии. Нет больше GDI и NOD, нету Юрия (и слава богу), даже извечный конфликт (виртуальный, конечно) Советского Союза со всем остальным миром отошел на второй план.

Отныне враг номер один — Террористы. Почему с большой буквы? Просто здесь они уже не просто группа злобных, вооружённых АК-47 длиннобородых бандитов, а организованная армия, поставившая перед собой цель освободить весь мир от проклятых капиталистов и их прислужников. Она так и называется — Global Liberation Army, или просто GLA. Ребята явно арабского происхождения, о чем свидетельствуют даже их здания, не говоря уж об акценте. Оплот террористов и их столица — разумеется, Багдад (а вы сомневались? Скоро дети в садах это знать будут!), главная тактика — точечные удары и партизанская война с опорой на широкие массы населения. Излюбленное вооружение — токсичные отходы, бактериологическое и прочее — именно все то, что им и предписывают. Хотя ядерного в арсенале, как ни странно, нет.

Им противостоят исключительно патриотичная армия краснознаменного Китая (вот оно, наследство СССР) и, конечно же, самая лучшая, организованная, боеспособная и просто крутая армия США. В этом, по крайней мере, нас пытаются всеми силами убедить разработчики, но мы все равно не верим.

Три армии, три кампании, между прочим, тоже напрямую между собой не связанные. Проходить их рекомендуется именно в том порядке, в каком они расположены в игре (Китай, GLA, США) — просто легче будет, но, повторюсь, никак они не связаны, скорее даже мы просто выбираем один из трех вариантов развития событий — по крайней мере, были моменты, когда миссии в разных кампаниях проходили на одних и тех же картах.

Что еще стоит сказать об игре до того, как мы начнем детальный осмотр всех участников сражений? Прежде всего, очень хорошая графика. Естественно, трехмерная, но никакого ущерба внешности юнитов эта трехмерность не наносит, за исключением, пожалуй, самых мелких — солдат, и то вся их корявость заметна лишь при максимальном зуме. Но в любом случае выглядят они не хуже, чем основные юниты в WC3. Но вот танки и прочая бронетехника это просто песня — выглядят так, как не выглядят даже спрайтовые юниты существующих на сегодня стратегий. Тут есть все, что вам пожелается, — и откат дула при выстреле, и движущиеся (даже поворачивающиеся на виражах) колеса, гусеницы, следы, пылевые облака за джипами, инверсионные следы, виден даже сам снаряд (похожий на себя) во время полета. Что еще? Гильзы, разлетающиеся при стрельбе из пулеметов, реалистичные эффекты ("грибы") при взрывах, штопор сбитого самолета, хаотичный полет в последние мгновения жизни геликоптера — все это есть, и даже больше. Могу сказать с уверенностью: эта игра не раз заставит вас издавать удивленные восклицания, а также петь хвалебные песни разработчикам. Ибо восклицаний достойно все: от инверсионного следа снаряда, выпущенного из RPG-7, до ядерного гриба — результата попадания китайской ракеты (кстати, учтено было даже то, что ракета взрывается в воздухе и основные повреждения наносит именно взрывная волна). Очень хорошо, максимальная оценка.

Геймплей

Главное нововведение — это опыт. Нет, не только солдат — процесс превращения зеленых новобранцев в ветеранов нам хорошо известен, ибо воплощен он везде, где только можно (но вот до идеала никто так и не дотянулся — я имею в виду этот процесс в Total Annihilation: Kingdoms). Теперь набирается опыта и главнокомандующий, то есть вы. Получив уровень (т.е. звезду — на погоны, наверное), вы можете потратить заработанное очко на какой-либо бонус, характерный для вашей воюющей стороны. Это может быть доступ к производству более крутого юнита, доступ к какому-нибудь очень эффективному оружию или же бонус, позволяющий вам через определенные промежутки времени производить ремонт некоторой вашей техники. Некоторые бонусы имеют три степени развития, достижение каждой значительно улучшит эффект от их, бонусов, применения. От RA2 осталась возможность загонять пехоту в здания, а террористы-камикадзе способны использовать для своих целей также гражданский транспорт. Но теперь солдаты, сидящие в доме, атакуют так, как и должны (в RA2 эффект от стрельбы менялся кардинально), т.е. если в доме засел взвод ракетчиков, из окон будут вылетать, конечно же, ракеты, что значительно осложняет жизнь танкам и авиации. Поэтому появились и новые способы борьбы с подобного рода укреплениями: огонь, специальные гранаты у американской пехоты и десантирование солдат на крышу дома из вертолета — опять-таки, присуще только американцам. Довольно нелепо получается, ведь теперь один-единственный солдат способен зачистить целый квартал, где в домах расквартировался полк вражеской пехоты.

В качестве ресурса теперь выступают припасы, они же Supplies, находящиеся на своеобразных складах, а также просто валяющиеся грудой ящиков там-сям по карте. Весьма ощутимый бонус в ваш кошелек добавляют местные станции по добыче нефти — теперь захватить их, собственно, как и любое другое здание, может любой пехотинец. Также появилась весьма правильная возможность транспортировать пехоту в любых транспортных средствах, в которых, по идее, должно быть свободное место — БТРы, джипы, транспортные вертолеты. Такое внимание пехоте уделяется не зря — теперь она действует не менее эффективно, чем танки. Два ракетчика способны остановить практически любой танк, трех-четырех попаданий хватает любому самолету/вертолету, плюс малая уязвимость пехоты для ракет и снарядов — зато большая для огня, токсинов и... правильно, вражеской пехоты. Стоимость пехотинцев тоже довольно высокая — для сравнения, ракетчик стоит около 300$, средний танк — 800$. Дороговато, но иногда использование пехоты бывает единственно эффективным в некоторых ситуациях. Остальные тонкости познайте, будьте добры, сами — уверен, недовольными не останетесь.

Теперь подробно о противоборствующих сторонах.

Китай

Глядя на китайскую технику, символику, атрибутику, несложно сделать вывод, что Китай здесь — прямой наследник Советского Союза в плане вооружений. Пехота Китая вооружена винтовками со штыками (жаль, врукопашную не ходит), также — правда, неясно, с чего вдруг, — Китай располагает профессиональными хакерами, способными воровать деньги (неясно только у кого) через Интернет.

Прототипом танка BattleMaster являлся, несомненно, советский Т-62. Также среди бронетехники отмечены:

Огнеметный Dragon Tank — гроза всех пехотинцев и легких машин, с потрясающей возможностью вести непрерывный огонь по довольно обширной зоне, заживо сжигая всех, кто попадет, расплавляя даже танки. Слабыми сторонами его является низкая скорость передвижения и малая дальность ведения огня, поэтому танку нужно подобраться к врагу как можно ближе, и пока он подбирается, становится очень уязвимым для "дальнобойных" ракетчиков, а также не имеет защиты от воздушных атак.

Gatling Cannon Tank — более мобилен, чем Дракон, слабее бронирован, оснащен многоствольной дальнобойной пушкой, отлично служащей для устранения пехоты и авиационной угрозы. Эффект его орудия заключается в том, что оно со временем раскручивается, начинает вращаться быстрее — и быстрее выпускать пули в противников. Нечто подобное было в аддоне к Red Alert 2.



Также китайцы располагают очень эффективной артиллерией, слабо бронированной, но прекрасно служащей для осады вражеских укреплений.

Но главный их козырь — танк Overlord, из рода Мамонтовых. Все те же две пушки, метровая броня, черепашья скорость, зато абсолютно новая фишка — возможность сооружения прямо на башне мини-бункера (для солдат), Gatling Cannon или же Speaker Tower. Вторая делает Overlord малоуязвимым для пехоты и воздушных атак, последняя же — потихоньку восстанавливает здоровье всех недалеко находящихся юнитов — имеется у китайцев и аналогичная постройка.

Авиацию Китая представляют МиГи — поздние модификации 29-х. Очень быстрые и мощные, они представляют довольно серьезную угрозу для противника при относительно невысокой стоимости, также очень красиво падают на землю, повреждая при этом всех, кто окажется рядом с местом падения — такого, кажется, еще не было. Экстракцией ресурсов у Китая занимаются транспортные грузовики, привозя по 300$ за заход. Китайские здания за определенную плату можно окружить минами, повреждающими и пехоту, и танки. Из бонусов, доступных Китаю, стоит отметить возможность создания миниатюрного минного поля, артиллерийский залп (3 апгрейда), бомбу, выводящую из строя всю технику в зоне поражения. ОМП (оружие массового поражения) — ядерные ракеты, одинаково убийственные как для пехоты, так и для техники, в т.ч. и воздушной.

Китай располагает самой мощной танковой армией, отличной артиллерией, довольно хорошей авиацией. Слабой стороной является отсутствие юнита-скаута, позволяющего быстро открыть карту, также невозможность проведения быстрых атак (за исключением воздушных), что есть очень важно, так как атака если и начинается, то только большой толпой, хотя небольшие суицидальные вылазки 2 Dragon- и 2 Gatling-танка могут быть очень эффективными.

GLA

Играют роль плохих парней в этой игре, тем не менее — моя любимая сторона. Очень сильно отличается от двух других сторон, хотя бы тем, что ее здания не требуют электроэнергии — одной проблемой меньше. Строительство и добыча ресурсов осуществляется одними и теми же рабочими, в то время как остальные для этого имеют разные юниты. В качестве стационарных орудий используются небольшие укрепления, в которых находятся три солдата со "Стингерами" — вполне естественно, что если такое укрепление атакует пехота, то ее пули в первую очередь покончат со стрелками внутри — это касается и огненных атак. Также присутствует и система тоннелей, через которые пехота сможет быстро перемещаться из одного места в другое — что-то вроде Зерговской технологии в SC. Здания GLA уничтожить труднее, чем какие-либо другие, — после уничтожения самого здания на его месте открывается подземный тоннель, и если его оставить в целости, то появившиеся оттуда рабочие быстро (и бесплатно) восстановят здание. Некоторые юниты GLA, в частности Quad Cannon и Marauder Tank, способны существенно улучшать свое вооружение за счет обломков вражеской техники, причем два раза. Мой любимец — Rocket Buggy — идеальный юнит для молниеносных атак, очень быстрый, хоть и слабенький, он выпускает целое сальво ракет во врага, причем делает это с рекордного расстояния. Отлично подходит для ослабления обороны противника, с последующим его изматыванием. "Артиллерийский", если можно так выразиться, юнит — SCUD Launcher — запускает огромных размеров ракету, которая обладает двумя типами боеголовок: токсичной и ядерной. Тоже отличная дальность, убойная сила и слабая живучесть. Особая прелесть GLA заключается в том, что у них нет "самого лучшего юнита" — войска приходится комбинировать, и при умелом руководстве они становятся очень грозной силой. ОМП — установка запуска нескольких ракет SCUD, которые наносят повреждения по довольно большой площади, оставляя после себя целые моря токсинов.

Авиации GLA не имеет в принципе, и это одна из их слабых сторон. Многие юниты не отличаются толстой броней, что делает их очень уязвимыми перед вражескими снарядами и ракетами. Залог успеха — просто не давать врагу шансов уничтожить ваши уязвимые (и зачастую самые эффективные) юниты, постоянно прикрывая их танками, потому как именно SCUD и Rocket Buggy представляют наибольшую угрозу.

США

На первый взгляд, являются "идеальной армией", обладающей хорошими танками, пехотинцами и лучшей авиацией. Но на практике почему-то их армия очень даже неплохо раскатывается в тонкий блин, причем я имею в виду не кампанию, а Skirmish. Хотя, если посмотреть на их юниты, то нельзя сказать, что они отличаются немощью. Обычный Hammer может быть оборудован, помимо пулемета, еще и пусковой установкой ракет, танки Crusader и Paladin явно превосходят китайские (за исключением Overlord`a) и арабские (без апгрейда оружия) аналоги, причем Paladin обладает также лазерной противоракетной системой. К тому же, все наземные танковые юниты могут создавать себе помощника-дроида: либо разведчика с большой дальностью обзора и способностью засекать невидимые юниты, либо дроида с пулеметом и возможностью ремонтировать своего хозяина. Плюс очень мощная авиация, аж три типа самолетов и вертолет Comanche — наиболее эффективный юнит, на мой взгляд. Вообще, танки американцам нужны лишь для обороны, все остальное могут сделать самолеты. F-22 прекрасно справляется с воздушными целями и слабыми наземными, F-117 Stealth — сам по себе хороший бомбардировщик, а тут еще и невидимый... Aurora Bomber — вообще хана всем наземным войскам. Также к явным плюсам американских войск относится шпионская деятельность — на время показываются все силы врага, а также масса подобных фишек. Но даже со всем этим они почему-то не могут полностью доминировать на поле боя. Не помогает даже их Particle Cannon, которой можно даже управлять во время ведения огня. Не помогают и очень разрушительные ковровые бомбардировки. Может, дело в дороговизне юнитов, может — в почти полной беззащитности от пехоты (ну нет у них подобия огнеметного танка!) и артиллерии? Хотя — кто знает, возможно, в руках умелого игрока американцы и впрямь станут непобедимой армией?

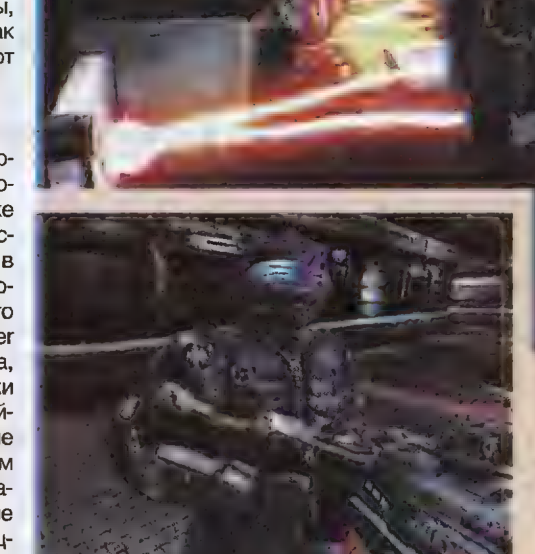
В целом, в игре так или иначе наблюдается что-то вроде баланса, насколько он отточен — покажут сетевые баталии. Также хочется отметить отличную музыку, звук (слышен даже шум моторов, вращающих башню Overlord`a) и очень, очень хорошую озвучку. Правда, есть и несколько ляпов, вроде того, что стрелок на джипе GLA по своим размерам чуть ли не с полмашины, или то, что юниты не стесняются иногда проезжать сквозь друг друга и стены. Но поверьте, впечатления это не портит.

Я как мог описал вам этот замечательный продукт, хотя очень многое осталось "за кадром", так как просто невозможно дать полное описание такой RTS в одном обзоре. Остается лишь надеяться, что общественность оценит это произведение по достоинству.

Диск для обзора предоставлен торговой точкой магазина "Мир Игр" на Немиге
Leviafan, leviafan2002@mail.ru



Нереальность за номером 2



Начало на стр. 15

Скажу сразу: покупайте 512 метров мозгов. Без этого количества памяти играть становится крайне затруднительно. Игра начинает жутко свопить, делая игровой процесс неимоверно трудным.

Превозмогая всевозможные охи да ахи касательно неимоверного числа полигонов, отсыпанного на модельки персонажей (Айда, ах какая там была Айда), и не всматриваясь в пестрящие краски исследуемых планет, мы можем смело констатировать — двигатель Unreal 2 существенно не шибко отличается от движка Unreal Tournament 2003. А поэтому мы можем только повторно похвалить этот замечательный движок и перейти к прославлению дизайнеров уровней, которые, слава богу, не дали пропасть работе программеров движителя и скомпоновали все как нельзя лучше. Каждая из планет, которую будет исследовать сам Джон "Маршал" Далтон (бывший морпех, отличник боевой и политической подготовки, ходячая энциклопедия анекдотов и просто харизматичный главный герой), выглядит по-своему уникальной и запоминающейся. У каждой своя флора, фауна, антураж и, что самое главное, в игре нет "штампов", на которые просто уже невозможно смотреть, запуская очередную поделку...

Прибавьте сюда еще и звук, который полностью EAX и дает вам почувствовать, что сумасшедшие деньги, потраченные на вашу акустику, выброшены не зря, который поражает воображение и тоже страшно глючит и стопорит всю игру и к которому надо присобачить патч, дабы можно было не наблюдать падения производительности на 10 фпс. А в остальном у нас здесь полный порядок.

Но это была ода графике и звуку...

О штампах

Геймплей же оказался не тем, каким его ждали миллионы фанатов Unreal`a. Вместо вселенной Unreal, нам подсунули искусный пазл из всех хитовых экшенов последних года-двух. Да, надо признать, сделано все очень хорошо и профессионально, но примут ли фанаты притянутую за уши вселенную Unreal к, в общем-то, банальному шутеру, коих в достаточном количестве сейчас на рынке? Но тем не менее "учителя" были именитые: Half-Life, Halo, местами Star Trek: Voyager и даже Red Faction вместе с C&C: Renegade. И это только то, что приходит на ум в первую очередь.

Но самого главного у игры не отнять — вы погружаетесь в геймплей с головой. Команда звездолета (хех, не удержусь и поставлю смайлик :)) Atlantis (в составе Айды — "убийцы" Лариски Крофт по размеру бюста, которая по совместительству еще и первый офицер корабля, Исаака Борисова, которому доверили должность технаря-оружейника, и товарища Не'Бана, который приснится может только тов. Лукасу и то в кошмарном сне) сделает все, чтобы вы не скучали, развлекая вас брифингами к миссиям, описаниями вооружений и просто приятной болтовней. Ну, а мы с вами вступаем в дело, садясь на свой личный "катафалк".

Вот тут-то и начинается самая приятная часть программы — отстрел всевозможной живности в погоне за семью частями древнего артефакта. Геймплей разнообразен — благо за долгие годы разработки девелоперы смогли придумать большое количество вариантов игры. Нам придется не только в одиночку продираться через лабиринты всевозможных научных лабораторий (а-ля Half-Life), но и участвовать в кооперативной обороне подступов к различного рода объектам. Слава богу "разукрашивание" геймплея на этом закончилось. Мы, к счастью, не найдем в списке обязательного прохождения игры акробатические этюды над пропастью а-ля Лара Крофт, а также до жути надоевшие примитивные пазлы. А вот вволю пострелять — это всегда пожалуйста, благо оружейный арсенал подобран что надо.

Подробно описывать каждый "ствол" нет смысла, но выделить особенности, пожалуй, стоит. Набор оружия получился, как и геймплей, помесью всевозможных идей последних лет шутеростроения. Дефолтный набор любого уважающего себя шутера присутствует в полном объеме: энергетический пистолет, дробовик, снайперская винтовка, ракетница. Гранатомет — продолжатель идей еще первого Unreal Tournament. Только теперь типов ракет аж 6, и все сопровождаются разноцветным фейерверком при взрыве. Ну, и на закуску тот самый огнемет. Тот, пламя которого на данный момент можно считать самым лучшим пламенем, которое когда-либо создавалось в играх. А наблюдать за носящимися из стороны в сторону "подпаленными" врагами — это, сами понимаете, еще то зрелище.

Боты, нужно им отдать должное, в игре одна из самых сильных сторон. Наконец-то можно не ворчать по поводу их непреодолимой тупости. Хотя и выезжают они в основном за счет отличной стрельбы и быстрого перемещения, в отличие от нас, потому что мы, бучи облаченными в такой бронежилет, который и Шварцнеггеру не снился, особо разогнаться не можем. Вот и получается, что вражины прыгают вокруг нас с сумасшедшей скоростью, а мы только и успеваем, что отпрыгивать. Ну да боевой опыт помогает — непобедимых ботов не бывает. На то они и боты.

Мало

"Неужели действительно так мало?" — спросите вы. Да, действительно мало, просто до обидного. Столько лет ожиданий — и все уместилось в двадцать пять коротких миссий, которые проходятся за один день. Но тут уж ничего не попишешь... Какое-то слово могли бы сказать какие-нибудь адд-оны, но... Скажите, вы готовы ждать еще годика 2 этого явления, чтобы потом сокрушаться насчет еще более короткого адд-она? Нет, это удовольствие не для меня.

Но главное, что расстраивает неимоверно — это то, что игра утратила свой главный козырь: неповторимую атмосферу. В некоторой мере она сохранилась, но по большей части это, как уже отмечалось выше, отличнейший "сплав" последних хитовых шутеров. Так ли это плохо? Для фанатов — плохо, для всех остальных — думаю, нет.

Бурдыко "MouseSportlKnesltR" Алексей, Knes@tut.by
Диск для обзора предоставлен точкой у "Торгового дома "НА НЕМИГЕ" — "МИР ИГР"

Игра: Unreal 2: The Awakening. Жанр: FPS
Разработчик: Legend Entertainment/Epic (http://www.legendent.com)
Издатель: Infogrames/Atari (http://www.us.infogrames.com/games/unreal2_pc)
Минимальные системные требования: Windows 98/Me/2000/XP, Intel Pentium III or AMD Athlon 733 MHz processor, 256 MByte RAM, 32 MB NVIDIA GeForce2 MX, 3 GByte free HD space, 8x Speed CD-ROM, DirectX version 8.1
Рекомендованные системные требования: Windows 98/Me/2000/XP, Pentium III or AMD Athlon 1.2 GHz (на самом деле и 2 Gh будет мало), 384 MByte RAM (лучше уже все 512 MB RAM), 64MB NVIDIA GeForce3 or ATI Radeon 8500 (в идеале Radeon 9700 Pro).
Количество CD в оригинальной версии: 2.
Поддержка multiplayer: нет. Оценка автора: 8/10

Вы, конечно, понимаете, что "пройти" Морровинд невозможно — можно лишь пройти по основной сюжетной линии, помочь страждущим, наказать нехороших и убедить всех в том, что вы сильно круты. Можно выполнить часть доступных квестов (да и то не все — вы, например, можете вступить только в один Великий Дом и получать от него задания, остальные же для вас закрыты), попытаться зачистить все подземелья, стать вампиром и пройти вампирские квесты (тоже — только за один клан)... Но все равно вы не узнаете всего за одно прохождение. Ниже будет приведено прохождение основной сюжетной линии Морровинда.

Письма сам я на почту ношу

После генерации персонажа вас попросят отнести письмо для Кая Косадеса. Задание первое, потому простое. Для начала вы должны попасть в город Балмору. Можете идти пешком, но лучше нанять силт-страйдера немного к востоку от того города, где вы находитесь сейчас. Подойдите к перевозчику и спросите про "путешествие", после чего выберите Балмору. С вас возьмут немного денег, но они пока должны у вас быть.

По прибытии лучше всего сразу записаться в какую-нибудь гильдию. Гильдии Воинов и Магов — чуть к северу от силт-страйдера, на площади (легко опознать по вывеске в виде щита с мечом и глаза). Гильдия воров — к востоку, в Cornerclub'e (Угловой клуб). После записи Гильдия будет обеспечивать вас работой, деньгами и возможностью дешево скупать неплохие вещи. Пока денег не тратьте, но задание (первое) возьмите.

Кай Косадес живет в самом северо-восточном доме Балморы. По пришествии отчитайтесь перед ним, получите немного денег (200 золотых) и станьте шпионом имперской организации Клинки (Blades). Теперь экипируйтесь в гильдии или магазине и получите свое первое задание.

Гномья головоломка

Кай отправляет Вас к Гасфату из Гильдии Воинов выведать ценную информацию. Но просто так вам никто секретную информацию в Морровинде не дает, в чем вы не единожды убедитесь.

Гасфату зачем-то понадобился Dwemer Puzzle Box (Двемеры — это раса гномов, которые уже давно вымерли). Эта гномья игрушка находится в древних гномьих руинах, где как раз сейчас кучи разных бандитов, которые не прочь прикарманить немного артефактов. Конечно же, мы покажем ворам, что грабить древние руины нехорошо.

Выходите из Балморы через южные (те, что рядом с силт-страйдером) ворота. Идите через мост на восток, пока не увидите форт имперского легиона. Теперь направляйтесь на северо-восток по дороге, которая идет за форт. Через некоторое время вы увидите древний гномий мост. На нем вас с нетерпением ждет агрессивный товарищ, который при виде вас сразу докажет свою агрессивность вызовом скелета. Кстати, правило на всю игру — не обращая внимания на вызванное существо, всегда разберайтесь с вызывателем. Теперь вы увидите эти руины, которые так интересны информатору Кая. Вход закрыт, но, если нажать на рычаг при входе, проход откроется. Внутри сразу прыгайте вниз-влево и запрыгивайте на балкон. Там должна быть дверь в "Комнату пустой руки" (согласен, фантазии гномам не занимать). В ней вас ждет еще один супостат с молотком, тоже жаждущий расправы. Когда справитесь с ним, возьмите с нижней полки слева от входа этот кубик-рубик — Dewmer Puzzle Box — и несите Гасфату.

Теперь Гасфат с радостью поделится нужной информацией, да еще и может сообщить о руинах Нчуфлет (при хорошем отношении), в которых можно тоже взять квест-другой. Еще он может дать вам ключик от нижних уровней тех руин, в которых вы уже побывали.

Охотник за черепами

Теперь Кай хочет узнать от орка Шарн Гра-Музгоб не менее важные данные. Орк тоже знает цену своему рассказу: с вас потребуют череп какого-то лунатика. Не забудьте спросить поподробнее о месте назначения и получите немного магических вещей против призраков (обычное оружие их не берет).

Поезжайте в Сейда Нин на силт-страйдере и идите на восток. Как только пройдете между горами, посмотрите налево и увидите гробницу Ллюля, череп которого нам так необходим. Внутри после убиения призрака идите в левый проход, затем загляните во все комнаты. В одной из них вместе со страшной нежитью лежит череп. Несите орку и получайте информацию для Кая. Получив информацию, тот повысит вас в звании, если ваши навыки заслуживают этого.

Кстати, теперь к вам будут постоянно приставать люди на улицах, но не с просьбой дать мелочи, а с угрозами от имени Шестого Дома. Не вздумайте нападать на них, а то попадете на скамью подсудимых по обвинению в убиении ни в чем не повинного гражданина Морровинда. Этот Шестой дом полностью находится под управлением Дагот Ура, который совсем нехороший человек и однозначно must dye. Но это все потом, а сейчас — к Каю!

Информаторы из Вивека

Когда вы поспите на кровати, вам приснится сон. Подобные сны будут снится вам всю игру. Надо идти за новым заданием, и Кай вам его с радостью даст.

Каю снова нужна информация. Этот любознательный товарищ хочет, чтобы вы поговорили с тремя информаторами из Вивека. Едьте туда на силт-страйдере и заходите в первый квартал — Квартал Иностранцев. Внутри, в нижних рядах зайдите в cornerclub, где будет обитать аргониан — хвостатый и чешуйчатый. Поговорите с ним, он предложит прогуляться до магазина его друга. Правда, как только вы согласитесь, на вас нападут три данмера, но они не слишком сильны, так что разберетесь. Когда доведете товарища до магазина и войдете внутрь, он расскажет вам все, что знает. Перед тем, как идти к следующему информатору, украдите с нижней полки шкафа слева от входа книгу "Progress of Truth" ("Прогресс правды"), после чего отправляйтесь в кантон St. Olms (Святого Олмса).

Здесь спускайтесь в Canalworks, затем в люк в полу. В канализации поищите кхаджита (полутигр-получеловек), который пожалуется вам, что налоги душат, а тут еще инспектор налоговый ищет... Подымайтесь наверх и поговорите с инспектором. Его легко узнать — он в юбке ходит. Скажите ему, что видели, как ваш знакомый кхаджит уплыл на континент. Потом возвращайтесь к Аддхираниру — так зовут этого хвостатого информатора — и говорите, что решили его финансовые проблемы. Тот на радосях вам все и расскажет.



Теперь идите в храм, точнее в библиотеку через зал мудрости, или правосудия. Там вы найдете третьего информатора — библиотекаря по имени Мехра Мило. Она скажет, что здесь небезопасно, у стен есть уши, у углов — видеокамеры и прочее. Затем она пойдет в заднюю комнату, где и поговорит с вами. Мехра расскажет про книгу "Прогресс правды", которую мы приватизировали. Если не приватизировали, то еще один экземпляр есть в самой библиотеке, только тут украсть сложнее.

Теперь можно возвращаться в Балмору. Советую выполнить миссии гильдий, подзаработать деньжат и купить экипировку получше. Идите к Каю и получайте новое звание плюс 200 золотых и новое задание.

Информатор Пепельник

У Кая есть еще один информатор в Альд-Руне. Берите туда силт-страйдера и идите в очередной cornerclub, он к югу от большого здания Manor District. Там вы найдете Хассора Зайнсубани, бывшего пепельника, решившего стать купцом. Поговорите с ним и узнайте, что он, как и все пепельники, любит подарки. Купите в книжном магазине (ближайший в уже упомянутом Manor District — районе особняков, внизу напротив входа) книгу "Песнь ветра" и поговорите с информатором о подарке. Он, увидев книгу со стихами, страшно обрадуется и даст вам нужную информацию. Также можно поднять его отношение примерно до 80, если вы дипломат. Но купить книгу дешевле, уломать его слишком сложно.

Кай, получив информацию, даст вам пакет от императора, в котором говорится о том, что вы — Нереварин, то есть страшно великий данмерский герой. Из всего этого следует, что вам придется, как проклятому, проходить испытания, чтобы доказать, что вы Нереварин. Сейчас вы должны быть как минимум 10-го уровня, так что, если вы еще слабы, поднимайтесь в гильдиях.

Посвящение в пепельники

Итак, вам нужно отправляться в племя Уршилаки. Для этого придется попутешествовать пешком. Едьте на силт-страйдере до Альд-Руны, затем до Маар Гана, а потом пешком на северо-запад. Идите вдоль гряды, пока не увидите проход на север, а там уж до племени недалеко. По дороге лучше не суйтесь ни в какие подземелья — люди и нелюди здесь нервные, могут побить.

Чуть к востоку от прохода находится логово вампиров. НЕ СУЙТЕСЬ ТУДА! Потому что они почти стопроцентно вас побьют, если вы не достигли совершеннолетия, то есть 16-го уровня. Если же хотите вампирствовать, заходите, подставляйтесь под удары и убегайте. Затем спите три дня — и станете вампиром. Только обязательно сохранитесь перед этим, вдруг вылечиться не сможете.

Так вот, дойдя до племени Уршилаку, поговорите с любым данмером насчет пророчеств о Нереварине. Он вас пошлет на проверку к Забанумду (имена здесь со временем лучше не становятся:)). В лагере есть огромный шатер, внутри которого расположены палатки вождя по имени Сул-Матуул и его ханов, лучших воинов племени. Нас интересует хан Забанумд, который живет в правом от центрального шатре. Спросите его о пророчествах Нереварина и предложите двести монет. Нет, у них это называется не взяткой, а подарком. Теперь поговорите с вождем (центральный шатер). Вождя надо расспросить насчет обряда посвящения в племя, и он вам расскажет о склепе, в котором пепельники как-то похоронили вместе с отцом нынешнего вождя страшно полезный костяной лук, который и является условием посвящения. Только после посвящения он разрешит вам говорить с Нибани Маеса.

Выходите из лагеря и идите на юго-восток. Вы найдете склеп урьшилаков. Внутри очень много различных вещей средней и высокой полезности, но проблема в том, что там находится всякого рода нежить. Так что без магического оружия и мощных заклинаний туда лучше не соваться.

Внутри идите до зала с водой, затем прыгайте по камням до склепа Латерия и подымайтесь наверх по спирали. По дороге можете заглянуть в соседние гробницы и найти неплохие вещички. Поднявшись на самый верх, вы найдете проход в гробницу Юно, где на вас нападет очень мощный призрак, который и хранит у себя нужную нам вещь. Чтобы получить ее, убейте призрака, а лук возьмите с кучки пепла, оставшейся после него.

С победой возвращайтесь к племени Уршулаки, где вождь Сул-Мутуул посвятит вас в племя. Между прочим, лук он оставит вам, немного увеличив ваши финансовые возможности. После разговора с вождем идите в юрту Нибани Маеса, где вас проинструктируют насчет того, что должен сделать настоящий Нереварин за свою недолгую, как правило, жизнь. Вы должны родиться под нужным знаком, расти без родителей, иметь родимое пятно на правой пятке и так далее... Вы получите две книги, а также потребуется еще одна, которая находится у "Инакомыслящих жрецов".

Но mission уже complete, и вы должны отправляться к Каю Косадесу.

Операция "Задняя Блоха"

Кай сообщит о том, как легионеры Имперского Легиона из форта Backmoth (Форт Задней Блохи — звучит интересно, не правда ли?) напоролись на базу Шестого Дома. Разобраться надо вам, потому что больше это делать не хочется никому.

Сначала придется сходить в этот самый Backmoth (к югу от Альд-Руны). Ничего особо полезного вам там не скажут, кроме того, что товарищ Дагот Гарес не угодил всем живущим и надо его из живущих исключить. Кроме того, дают подсказку. По словам главного бэкмотца, солдат, вернувшийся с логова, был болен корпрусом и скончался в бреду и агонии.

Идите в Гнаар Мок и следуйте на небольшой островок Иллунибн. Там идите в подземелье. Здесь вам встретятся кучи всяких монстров, а без магического оружия соваться сюда вообще бесполезно. По дороге вам могут встретиться атронахи огня/земли/льда, на них соответствующая магия не действует. Расправляйтесь с монстрами быстро, так как здесь прорвы тварей, понижающих параметры. Уменьшенные параметры (они подсвечиваются красным цветом) восстанавливаются только с помощью соответствующих бутылок или заклинаний.

Вы пройдете не слишком долгий путь и окажетесь в месте, именуемом презренными слугами Дагот Ура "Soul Rattle", что в вольном переводе значит "Гвалт Душ". Там вас встретит Дагот Гарес, который от радости, перед тем как накинуться на вас, прочитает послание от Дагот Ура, общий смысл которого таков: "Чувак, дуй ко мне на красну гору, может, и не замочу". Докажите ему бессмысленность попытки убить вас, но перед смертью он вас заразит корпрусом. Не бойтесь — так должно произойти по сюжету и избежать этого невозможно. Корпрус будет прибавлять вам по одной единице силы и выносливости, и отнимать столько же интеллекта и ловкости, плюс защита от любой болезни.

Кстати, после излечения от этой гадости все положительные эффекты останутся, а отрицательные исчезнут. Возвращайтесь к Каю Косадесу и допросите его о способах излечения этой заразы. Да, вас снова повысят в звании.

Фир и гномьи сапоги

Кай полагает, что древний маг Девиах Фир знает, как лечить корпрус. Быстрее всего добраться к нему можно с помощью Гильдии Магов. Пройдите к проводнику гильдии и выберите в разговоре "Путешествие", а потом "Sadrith Mora, Wolverine Hall: Giuld of Mages", что в переводе на великий и могучий значит "Садрит Мора, Холл Росомахи: Гильдия Магов". Выходите оттуда и плывите на юго-запад. Если не жалко бутылок или свитков полета или хождения по воде — применяйте, потому что плыть долго и нудно.

Когда доплывете, входите внутрь в "Onyx Hall" и поворачивайте направо. Там будет лестница, ведущая к залу Фира. Входите туда и загляните в комнату слева. Там вы можете найти "слезы корпруса", которые хорошо бы приватизировать — благо никого нет. Эти слезы вам пригодятся впоследствии.

Теперь идите в зал напротив входа и левитируйте вверх, туда, где и сидит этот шустрый старичок — Девиах Фир, который расскажет вам о болезни, о том, что она придает иммунитет ко всем другим заболеваниям, как у Нереварина. Естественно, что просто так он вас лечить не больно-то желает. Хоть он и примет артефакт, который вам передал Кай Косадес, ему все же хочется, чтобы вы посмотрели на корпусариум и взяли очень хорошие сапоги у некого Ягрума Багнара. Однако сразу предупреждаю, что в корпусе никого убивать вам нельзя, иначе придется повышать отношение Фира до семидесяти с помощью перечисления на его счет некоторого количества золота.

Корпусариум находится слева от входа в башню Фира. Идите все время прямо, пока не увидите товарища на паучьих ногах. Еще раз напоминаю: не трогайте никого в корпусариуме! Темные эльфы — народ обидчивый. Так вот, поговорите с гномом (а это именно гном) на паучьих ногах, расспросите насчет исчезновения его народа, хотя ничего путного он вам не скажет. Когда спросите про сапоги, он их без лишних слов отдаст (такие бы привычки информаторам Кая Косадеса!). Теперь отправляйтесь обратно к Девиаху Фиру и просите у него лекарство. Он вольет его вам в рот, и — вуаля! — вы излечены!

Возвращайтесь в Садрит Мору, а оттуда — в Балмору. На сей раз Кай одарит вас по-королевски: рубашка и штаны, которые дают великолепные бонусы к воровским умениям, и кольцо, незаменимое для взломщика. А подарки такие потому, что Кай отбывает в столицу по приказу Уриеля Септима восьмого. Ну, хоть не будем больше информаторов из-под земли доставать.

Рекомендую сейчас подняться в гильдии на пару-тройку званий и обновить свое обмундирование, потому что впереди ждет тяжелое испытание. Рубашка и штаны Кая, кстати, очень пригодятся.

Окончание следует

Волчок Алексей, bladel@yandex.ru

PRINCE OF QIN

Окончание. Начало в ВР №2

ГЛАВА 4. СЕМЬ МЕЧЕЙ.

Поиск Жемчужины. Хенгшан. В Хенгшане можно выполнить ряд необязательных заданий. Жена бакалейщика попросит передать мужу в Пенченг зимнее пальто. Плотник попросит вас найти ему потерянную коробку с инструментами.

Ханзхонг. Сюжетных квестов нет. Из необязательных:

Охотник в Ханзанге просит найти ему прочный капкан, который вы уже умеете делать. В доме Лу Пинга есть Секретная комната. К двери подходит ключ с надписью мороз. Женщине, потерявшей мужа, лучше об этом не говорить.

Хандан. Купец возле таверны скажет вам про жемчужину, которую приобрел Лю Ян, — будем иметь в виду. В таверне принимаем задание найти копыто монстра Нафу для торговца сокровищами. Там же Лий Ян попросит отнести жемчужину в Фенксиан.

Найдите дом Чуной Ки. Разговорите ее. При правильных ответах увидите мультик. Девушка выпьет яд. После спасения героини она может присоединиться к команде (ведьма). В хандане есть дом Динг Ксана. Чуть позже он даст вам карту от секретной пещеры в Облачной долине.

Дальше на запад деревня Хеджанг.

Селение Хеджанг. Узнать, где находится жемчужина. Спасти деревню от черной магии при помощи Кун Пу. После завершения этих событий к команде может присоединиться Кун Пу (маг).

Деревня Вухуа. Можно раскрыть обман уличного артиста с поддельным молотком.

Помочь женщине побить мошенника. Помочь волшебнику в Деревне Вухуа найти Пшеничные пироги и Святые Зимние Персики для церемонии. Наиболее интересным заданием станет расследование убийства владельца гостиницы. В деталях расписывать я его не буду, но в любом случае убийцей окажется совсем не тот, на кого падают подозрения.

Возвращаемся в Хеджанг и идем через южный мостик в Долину Облака.

Облачная долина. Получить Жемчужину золотой жабы. Ян Джианг предложит вам выкрасть принцессу Инь Цу. Другой вариант — Поговорить с Инь Цу и замочить Ян Джианга. И в том, и в другом случае искомую жемчужину вы получите. Если вы убьете Ян Джианга, то Инь Цу можно взять в команду (ведьма). Обратите внимание на огромное дерево с дуплом. Именно там находится искомое фруктовое вино обезьян. После получения жемчужины можно заняться поиском мечей.

Расположение мечей.

1) Juque, локация: Yangmen gate

Условия: помочь Моду захватить власть, убить Хана и Премьер-Министра.

Десантируемся в Янменском ущелье. Если у вас при себе шпилька, то можно посетить пещеру на северо-западе, забирать из сундука огненные стрелы.

Бараки Гуннов. У входа в локацию стоит заждавшийся Моду (силач). Увольняем одного из команды, принимаем Моду (не забудьте поменять оружие, доспехи и припасы). В военном лагере помогите солдату найти его Бронзовый Меч, попутно можно завалить всех остальных обитателей. Помогаем Моду захватить власть. После разговора с ним получаем меч.

Следующая локация — Йонксиан.

2) Yuchang, локация: Yongxian

Условия: Помочь ученому передать любовное послание девушке.

Поскольку письмо мы уже передали, то меч получим автоматически (возможно несколько позже).

Горы Тяньшань.

3) zhanLu, локация: mountain of Tai

Условия: 1. Поговорить со Старым Нищим. Купить ему вино. Второй раз достать святое вино. Он скажет про старого мечника Ву Ксина. Помочь Ву Ксину вывести ручей из пещеры или победить его в схватке. В последнем случае станет недоступным квест про изготовление меча. Не зря же мы бегали через всю карту в Облачную долину. Отдайте плодовое вино трактирщику, полученным Святым вином угостите нищего и приготовьтесь к драке. После драки узнаем про Старого мечника. Теперь идем к Ву Ксину. Помогаем ему с ручьем и получаем меч в качестве награды. Только ведите себя скромнее. При последующем обращении Ву Ксин попросит вас найти ему для изготовления волшебного меча Огненный камень из облачной долины и Кедр для рукоятки. Кедр ему когда-то дал Мао Линь из Хенгшана, но старый растяпа его посеял. Принимаем эту информацию к сведению и движемся за следующим мечом.

4) GongBu, локация: Jiujiang

Условия: Помирить отца с сыном. Этот меч у вас уже должен быть.

5) Ganjiang, локация: Huqiu

Условия: Старик расскажет про могилу короля Wu. Найти пещеру, победить разбойников, получить меч Ganjiang и фальшивый меч Moye.

6) Настоящий Moye, локация: Julu

Условия: поговорить с Cuijiu, помочь Mohong убить братьев Zhangsan и Zhangwu. В Джулу находим Цуи Джиу. Встречаемся с Мохонгом и соглашаемся отомстить за жену. Ликвидируем братьев Джианг. Получаем меч.

7) Tai'e sword, локация: A'pang palace

Условия: Во дворце Эпанг найти покои Ху Хая. После его гибели меч останется на столе.

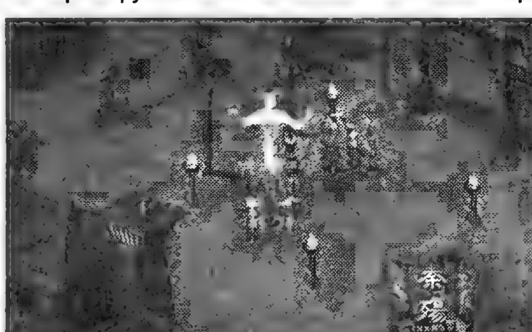
Продолжение сюжета. У нас еще есть одна фляжка фруктового вина. Здесь самое время вспомнить о старом пьянице Сонг Джи в Пенченге и нанести ему визит. Узнав о том, что у вас есть фруктовое вино, алкаш обезумел. Он готов родину продать за один глоток. Но вы благоразумно от его родины отказались и получили информацию, что два друга Сонг Джи и Динг Ксан нашли сокровища, волшебную броню и уникальный топор. Карта осталась у Динг Ксана в Хандане. Попутно можно отдать зимнее пальто владельцу бакалейной лавки, которое передала жена.

Хандан. Находим дом Динг Ксана. Он тяжело болен, требуется доктор. Выполнить это задание очень просто. Достаточно кликнуть по двери, как доктор появится сам. И вот больной уже здоров. В награду он отдает вам карту с местоположением пещеры в Облачной долине.

Старый мечник просил найти ему Мао Линя в Хенгшане, так что по пути в Облачную долину можно там остановиться ненадолго, благо курьерские станции никто не отменял. Инфляция имела место и в древнем Китае, лошади дорожают от главы к главе, но мы успешно пополняем денежные запасы путем торговли оружием, снятом с трупов убиенных врагов (вопрос на засыпку — мародерство или законный трофей?).

Опять Хенгшан. Спрашиваем о Мао Лине. Узнаем о его брате. Мао Сен просит принести дерево ЛОНГ. Идем к плотнику, находим для него потерянную коробку с инструментами — получаем дерево Лонг. И Мао Линь раскалывается. Его брат живет теперь в Ченченге.

Опять Облачная долина. Находим пещеру. Выносим всех монстров. Забираем броню, топор и Огненный камень. При выходе из пещеры встречаем алкаша Сонг Джи и спасенного вами Динг Ксуна. Они решили чужими (вашими) руками получить сокровища. Одного, правда, замучила совесть, и он не захотел поднять руку на своего спасителя. Зато Сонг Джи получил по полной программе, хотя и был достаточно силен. Один раз пришлось перезагрузиться.



Выполнение основного задания.

ГЛАВА 5. СЕКРЕТЫ ГРОБНИЦЫ ПЕРВОГО ИМПЕРАТОРА.

Гора Лишан. Возвращаемся в Ксиньянг и через выход из города попадаем на гору Лишан. Здесь все просто. С собой должна быть жемчужина и один из мечей. Заходим в пещеру (подземный ход). Прорываемся вниз. В нижнем зале два трапа. Заходим в каждый и ломаем трактор — получаем половинки ключа.

Заходим в могилу. Смотрим мультик. Возвращаемся в Ксиньянг.

ГЛАВА 6. ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Говорим с Хуан Фенгом. Он даст наводку на Цу Вена в Ксишуи. Идем в Ксишуи.

Ксишуи. В командирской палатке встречаемся с Жоу Веном. Принимаем задание прорвать осаду и доставить письмо о помощи Чен Шенгу в Ченченге. Побочные квесты можно оставить на более поздний срок.

Ченченг. Заходим в Офис командующего. Передаем Чен Шенгу письмо Цу Вена о помощи. Выходим из штаба и говорим с Кай Ги. На западной окраине Ченшенга спасаем членов семьи Ву Чена. Возвращаемся к Кай Ги. Смотрим мультик.

Опять интрига. Вас посылают гонцом в Хандан якобы поздравить Ву Чена с коронацией. На самом деле Чен Шенг хочет вынудить Ву Чена перевести свои силы на запад, чтобы спасти Жу Вена.

Необязательные квесты в Ченшенге. Помочь женщине (Ган Пей) вернуть похищенные бандитами сокровища. В качестве награды вам достанется Солнечный лук.

Стражник у дома напротив Штаба расскажет вам о привидениях в пещере на заднем дворе дома. Возле места, где стоит охотник, растет дерево Лонган. Идем в Хандан.

Хандан. У входа в Штаб говорим о своей миссии с Главой армии повстанцев. Проходим в Штаб. Смотрим мультик. Попадаем под домашний арест. Возвращаемся в Ченченг.

Ченченг. У входа в Штаб солдат-мятежник расскажет про попытку прорыва блокады войсками Цу Вена. Он один из немногих выживших и идет теперь во Фенксиан, который был захвачен войсками старого знакомого Лю Банга. Пора и нам в Фенксиан.

Необязательные задания. Если поговорить с девочкой, которая играет с братом в прятки, то она скажет, что Мао Линь только что вернулся (если вы уже передали Мао Сену дерево Лонган).

Достать Мао Линю рецепт от астмы для сына у соседа Лан Эра.

Получить кедр для Старого мечника.

Теперь Ву Ксин может изготовить необычный Кинжал призрачного огня (убийца).

ГЛАВА 7. ЗАХВАТ ФЕНКСИАНА.

Фенксиан. Городские ворота закрыты. Находим лагерь повстанцев. Встречаемся с Лю Бангом. Лу Банг не смог взять Фенксиан. Он просит вас обратиться за помощью к Ксианг Лингу в Ксуеченге. Выходим из лагеря повстанцев и чуть восточнее находим переход в Ксуеченг.

Ксуеченг. Найти наследника престола Чу. Возвращаемся к мальчику у входа в локацию. Убиваем по его просьбе Короля Огра. После выполнения этой миссии поговорим с мальчиком еще раз. Окажется, что он и есть наследник Престола. Сообщаем об этом советнику Ксиян Лянга Фан Женгу и можем возвращаться в Фенкинган к Лю Бангу.

Побочные квесты. Помочь Вей Квину прогнать диких кабанов от семейного захоронения. Помочь владельцу кабака расследовать появление тигра. Связано с другим трактирщиком Ксу Фенгом. Пройти на задний двор. Убить тигра. Посмотреть мультик. Расследовать причину ночного шума (Грабители роют тоннель).

Фенксиан. Сдаем задание Лю Бангу. У Ксао Хи узнаем про утес. Через него попадаем в город. Уничтожаем охрану возле штаба. Из разговора с Ху Ке узнаем про проблему с водой. У жены Хе Жи узнаем, что ее муж связался с хулиганами. Сдаем жемчужину Лий Яну — получаем меч Звездный флакон. Можно возвратить воду жителям, убить Хан Жи.



Второй раз поговорить с женой Хе Жи. После разговора с Хе Жи убрать хулиганов в таверне. В конце операции уничтожить Йонг Чи (сюжетное задание). После победы в мультике Лу Банг предлагает соединить силы в Ксученге.

ГЛАВА 8. В ИМПЕРСКОЙ ТЮРЬМЕ.

Ксученг. Встреча с Лю Бангом в Штабе. Лю Банг хочет атаковать Санчуан и просит тебя уговорить Ли Ю, сына Премьер-министра Ли Ши, сдаться.

Санчуань. Поговорить с начальником охраны. Отобрать письмо у имперского посланника.

Встретиться с Ли Ю. Рассказать, что его отец в тюрьме. Ли Ю согласится сдать Санчуань и будет ждать нас в таверне в Ксиньянге. Его можно присоединить (палладин). После разговора с ним вернуться в Ксученг, доложить Ли Бангу. По дороге назад уничтожить Лу Фанга (Губернатор Санчуаня).

Ксученг. После встречи в Ксученге с Лю Бангом отправляемся в Ксиньянг.

Ксиньянг. Поговорить с Ли Ю в таверне. Получить у Хуан Фенга официальный пропуск в тюрьму. Проникнуть в тюрьму. На 3 нижнем этаже встретиться с Ли Си, отцом Ли Ю. Посмотреть мультик предательства Хуан Фенга. Перед выходом на второй этаж его придется уничтожить. Теперь с боями на второй этаж, к камере заключенного Жоу Сана. Он покажет секретный тоннель в Ксишуи.

Ксишуи. Встреченный житель советует обратиться к воину Джин Ченгу. После разговора с ним вы решили отправиться в Джулу.

Необязательные задания Ксишуи. Для того чтобы отменить варварский обычай умерщвления жены после смерти мужа, надо убить монстра и принести его череп в клан. Помочь женщине найти дочку.

ГЛАВА 9. КРОВАВЫЙ ДЖУЛУ.

Джулу. Сразу при входе в локацию придется спасти Сим Ксина от убийц Жао Гао. Получим задание убедить Ксианг Йу принять капитуляцию Жанг Хана. Идем в Янченг к Лю Бангу. По дороге встретится группа головорезов, посланная Генералом. С ними можно не драться, если не называть своего имени. А можно перебить по одному.

ГЛАВА 10. ПОСЛЕДНЯЯ МЕСТЬ.

Янченг. Основное задание — проникнуть в Ванненг и обеспечить его капитуляцию.

Необязательные квесты. Поймать воришку Ксу Вей. Плотник Чен просит помочь получить плату с Хуанг Куи.

Ванченг. Поговорить с губернатором. Принять капитуляцию. Перебить противников. Спасти сына Ма Пина в Ванченге. В награду он даст копыто Монстра Нафу. Тест на его поиск дают в Хандане в таверне.

Поговорить с стариком в соседнем доме. Найти тайную комнату. Возвратиться в Ксиньянг.

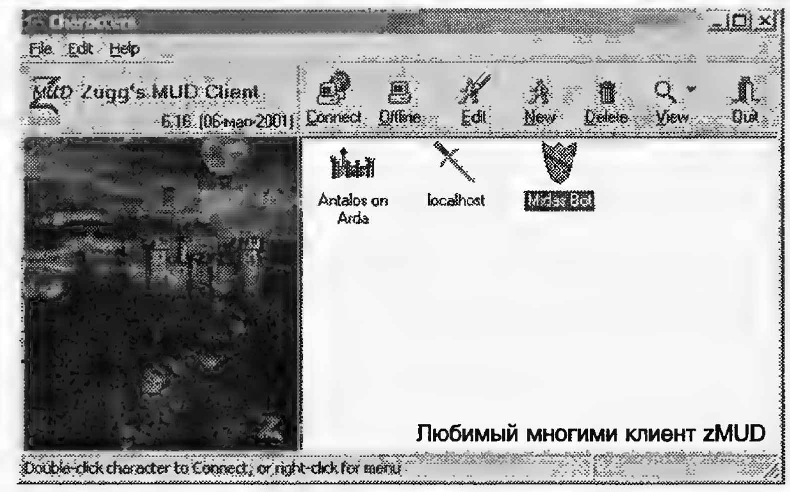
Ксиньянг. По максимуму затариться леками. Идем в Еланг.

Дворец Еланг. Прорываемся в палаты Ху Хая (в самом верху лестниц). Смотрим мультик. Забираем со стола меч. Прорываемся в правую часть карты. Встречаемся с Жао Гао. Смотрим мультик. Мочим всех. Возвращаемся в Ксиньянг. Идем во дворец Жао Гао. Спускаемся вниз. Находим Жао Гао. После победы смотрим финальный мультик.

Prof

Текстовая эпопея

Сразу стоит оговорить: MUDы — это чисто текстовые игры. Это предложение отпугнет многих потенциальных игроков, но те, кто решатся попробовать, не будут разочарованы. Все-таки, что не говорите, а самая мощная видеокарта — человеческое воображение. Так что, читая текст с экрана, вы будете видеть перед собой огромные замки, уютные таверны и угрюмые пещеры.



Любимый многими клиент zMUD

История

Впервые аббревиатуру MUD употребил студент Эссекского университета Рой Трабшоу (R. Trubshaw) весной 1979 года. Он разработал многопользовательскую игру и назвал ее Multi-User Dungeon (Многопользовательское подземелье). Так что изначально термин MUD был названием конкретной игры, а не целого класса подобных игр. Игра, написанная Трабшоу, была довольно примитивной. Для него была интересной прежде всего программная сторона этой разработки — создать среду для общения нескольких людей в реальном времени. После того, как Трабшоу окончил университет, бразды руководства проектом взял в свои руки Ричард Бартл (Richard Bartle). Именно он добавил в код то, что сделало изначальную заготовку более похожей на мир — монстров, контейнеры, двери и много других мелочей. В его версии игры появилась цель — играющие набирали очки для того, чтобы получить ранг Волшебника — он давал преимущества по сравнению с простыми игроками. Важной особенностью той игры было то, что любой игрок мог добавлять свои комнаты, предметы и даже команды.

Но шло время, исходный код игры стал расползаться по всему миру, каждый вносил свои изменения. Так что в скором времени появились игры, существенно отличающиеся от прародителя, в том числе и проработанностью мира. Однако изначальное название сохранилось во многих играх, хотя и получило более обширную расшифровку — Multi-User Dimension (Многопользовательское измерение).

Сейчас у игроков есть огромный выбор, работает несколько тысяч серверов, постоянно появляются новые. Конечно, в рунете выбор значительно меньше, но и у нас есть из чего выбирать. Существуют MUDы на разные темы — от фэнтези до мира звездных войн. Большинство русских MUDов создаются по фэнтези мирам, например "Арда" (www.arda.org.ru), "Адамант" (www.a-mud.ru). Но есть и оригинальные сервера, например MUD "Былины" (www.mud.ru) создан на основе древнеславянской мифологии; а в Dangerous Fantasy (http://mud.diaspora.ru) сплетены маги и джедаи.

Более того, современные игровые сервера значительно отличаются от своего прародителя. У игроков есть намного больше возможностей. Фактически, MUDы сейчас предоставляют возможность человеку жить альтернативной жизнью. Ваш персонаж может есть, пить (в том числе и алкогольные напитки:), купить дом, даже жениться. Но будь MUDы просто симулятором жизни, они бы не привлекали столько игроков. Альтернативные миры предоставляют вам возможность сделать то, чего вы никогда не сможете в реальной жизни: почувствовать себя великим магом или могучим воином, летать и плавать в раскаленной лаве.

Арда в окошке JMC

Техническая сторона

Соединение с сервером происходит по протоколу telnet. Соответственно для игры можно использовать стандартный telnet из Windows, но лучше воспользоваться специальным клиентом. Наиболее популярные из них — zMud и JMC. Клиенты предоставляют вам много дополнительных возможностей, например автоматическое реагирование на возникающие ситуации или сокращение большого количества команд до одной-двух букв.

Все взаимодействие с игрой в текстовом режиме. При входе в комнату вы видите ее описание, можно осматривать отдельные предметы, монстров, игроков. Для взаимодействия со всем этим необходимо вводить команды с клавиатуры. Например, команда "спать" погружает вашего персонажа в сон, а "убить гоблин" — начинает бой с гоблином. Каждый сервер имеет свой набор команд, причем довольно большое число — что-то около 70. Кроме того, существуют социалы и эмоции, с помощью которых вы можете выражать чувства своего персонажа. В общем, свобода действий очень велика.

Начинаем игру

Начать играть довольно просто, но все же я дам несколько советов. Самый важный из них — внимательно читайте все то, что вам выдает сервер. Если вы сделаете это, то в дальнейшем сильно облегчите себе жизнь. Во многих мирах есть детальная справка, можно воспользоваться ею. Также почти везде есть специальная зона — "Школа", в которой новички учатся основам жизни в MUDe. Очень желательно начать знакомство с миром именно с нее.

Рассмотрим процесс создания персонажа на примере "Арда" MUD. Скачайте и установите клиент. Теперь необходимо подключиться к серверу. В zMUD'е это не составит труда — в нем оконный интерфейс и ко всему есть подробная справка. В JMC же основное общение с клиентом идет через командную строку, там для подключения к серверу необходимо набрать следующее: "#connect arda.org.ru 4000". Итак, первое, что мы видим, присоединившись к серверу, — просьба выбрать кодировку. Большинству стоит выбрать windows (1 вариант). Затем нас просит ввести имя персонажа, но у нас его еще нет, так что надо создать нового — посылаем серверу команду: "new". Далее, следуя подробным советам, создаем персонажа, в этом нет ничего сложного. Но все же дам несколько советов.



Длоин. Один из самых веселых гномов за всю историю Арды

Выбирайте пол персонажа, который соответствует вашему в реальной жизни, иначе вас могут неправильно понять %).

Новичкам проще начинать классом, у которого нет магических способностей, — воином.

Важный момент — выбор имени. Если вы прочтете то, что выдаст вам сервер по этому поводу, и четко будете следовать всем советам и правилам, то в будущем проблем не должно возникнуть. Так что еще раз возвращаю вас к первому совету — читайте документацию.

Общение

Важный частью MUDов является общение. Ведь с вами играют не тупые компьютерные монстры, а живые люди! Это, кстати, один из наиболее привлекательных моментов в MUDах. Ведь что может быть приятнее, чем помочь другу в трудную минуту или закопать злостного врага?

В игре существует такое понятие, как общие и приватные каналы. Общие каналы слышат все игроки, которые в текущий момент находятся в онлайне. Так вот, не стоит ими злоупотреблять. В первое время вам наверняка предстоит обращаться к другим игрокам за помощью. В таких случаях лучше использовать приватные каналы — с их помощью можно обратиться к конкретному человеку. Кроме того, стоит внимательно прочитать справку, перед тем как спросить что-либо. В противном случае вы рискуете нарваться на раздраженные крики "RTFM!" и тому подобное. Чтобы ознакомиться с командами общения, наберите "справка каналы".

Интересным моментом является групповая игра. В группу объединяются несколько человек, например воин, маг и лекарь. Воин бьет монстра, маг колдует из-за его спины, а лекарь всех лечит. Объединяются с разными целями: убить крутого монстра, снять какое-то дорогое снаряжение или просто, чтобы было веселее играть.

Нередко игроки собираются и в реальной жизни — на так называемых "мадовках". Люди знакомятся с виртуальными друзьями, пьют пиво, обсуждают последние новости мира. Нередко на них узнают много интересных вещей, например, что та прекрасная эльфийка, с которой вы флиртовали весь последний месяц, на самом деле — волосатый программер %).

Заключение

Конечно, охватить все аспекты такого многогранного мира в рамках одной статьи фактически невозможно. Благо, советов начинающим в Интернете хватает. Попробуйте поиграть — и, я уверен, в скором будущем вы не сможете оторваться от монитора. А ночами вам будут сниться сны, как вы поднимаетесь на 10 уровней и становитесь самым крутым %).

Удачи вам в начинании и стабильного коннекта!

Савченков А.В. aka Antalos
Savabest@tut.by

ut2k3 — основные триксы

На форумах сайта ВР http://www.nestor.minsk.by/vr/ наши посетители и читатели частенько обсуждают интересные темы, задают вопросы и помогают друг другу в прохождении игр, а вот теперь стали выкладывать и свои материалы. И вот один из них мы решили опубликовать в этом номере.

В первую очередь зайдите в меню игры в раздел "Game" и проверьте, помечен ли у вас пункт "Dodging".

Dodging (доджинг) выполняется двойным нажатием на любую из клавиш передвижения (вперед, назад, влево или вправо). При этом вы как бы резко отскакиваете в сторону, пролетая над землей чуть ниже, чем при обычном прыжке, но на большее расстояние. Таким способом удобно уворачиваться от точно направленного комка слизи из Bio Rifle или от ракет. Можно также и передвигаться данным способом.

Double Jump (двойной прыжок). Выполняется двойным нажатием клавиши, отвечающей за прыжок:). Без этого приема вам будет довольно трудно забирать некоторые рулеза на карте. Скажем на DM-Compressed Shield Pack в 100 единиц приходится брать именно этим способом. С помощью двойного прыжка можно залезать на многие точки нестандартными способами, например на маленький щит на Анталусе можно запрыгнуть сразу от Link Gun, без распрыжки по камням. Используйте воображение, пробуйте — и многие места карты станут досягаемы в два счета (то есть в два прыжка:)). Еще бывает ситуация, когда вы подпрыгнули, а к месту вашего приземления уже летит ракета, грозящая разорвать вас в клочья, дополнительным прыжком вы меняете траекторию и приземляетесь в совершенно другое место.

Double Dodging (двойной доджинг) — Dodging с последующим нажатием прыжка. Получается очень длинный и быстрый прыжок. Передвигаться по карте лучше всего таким способом, только надо учитывать, что в любом прыжке относительно легко просчитывается траектория приземления и опытный снайпер может поймать вас в прицел. Двойной доджинг применяется для многих триксов, например прыжок с Lightning Gun до Минигана на DM-Antalus. Также можно запрыгнуть обратно на снайперку с одного из навесов над мостиками, ведущими от минигана. На DM-Asbestos многие не понимают, как же взять Shield Pack в 100 единиц, однако он берется как раз использованием двойного доджинга, например от края прохода с пробирками.

Lift Jump (лифт джамп) — прыжок с лифта, когда он поднимается. Для наиболее высокого прыжка лучше прыгать в момент наибольшей скорости лифта. На DM-Compressed можно запрыгивать с лифтов первого этажа сразу на третий или даже на щит, снайперку! Ну, и возможно некоторые из вас не знают про существование Амплифаера на этой карте, он лежит в проходе, который можно достигнуть только лифт джампом с одного из двух лифтов второго этажа.

Strafe Jump (стрейф джамп). Выполняется прыжком во время стрейфа. Стрейф джамп полезен при уходе из-под обстрела в узких пространствах, где доджинг невозможен, а также при прыжках по ящикам и трубам или иным предметам.

Circle Jump (круговой прыжок). Делается при помощи поворота в прыжке. У данного приема есть немало применений, например взятие Shield Pack в 100 единиц двойным доджингом с последующим круговым прыжком с одной из лестниц на DM-Asbestos, трюк довольно сложен в исполнении, но является одним из полезнейших триксов на этой карте.

Скользящий Прыжок весьма полезная вещь. Выполняется при прыжке на поверхность с последующим скольжением по оной:). На DM-Antalus можно запрыгивать на многие точки карты при помощи этого приема. Наиболее качественный скользящий прыжок получается при импакт джампе или доджинге.

Wall Jump — прыжок от стенок. Самый сложный в освоении прыжок, в основном из-за того, что дизайнеры уровней редко оставляют стены горизонтальными и любят понатыкать на них всяческих проводков, щелей, кирпичиков:). Wall Jump делается доджем от стенки, дерева, любой прямой поверхности, то есть вы можете делать этот прыжок после двойного прыжка, обычного прыжка или даже во время падения мимо стенки... Очень сильно запутывает противника и позволяет уходить от вражеских снарядов в стиле Матрицы:).

Выше я не описывал джампы с оружием в руках, так как несложно догадаться о технике их исполнения. Хотя укажу на наличие некоторых: rocket jump, shock jump, shield jump, granade jump, flak jump (в исключительно важных случаях). Почти со всех этих пушек можно делать климбы. С джампами и климбами тут все ясно. Опишу лишь shield jump, так как его исполнение может вызвать у некоторых небольшое затруднение.

Shield Gun Прыжок — прыжок, исполняемый при помощи Shield Gun. Опустите ствол оружия вниз и производите накачку заряда первым режимом (на правой стороне экрана есть график, показывающий уровень заряда), после этого подпрыгните и в тот же момент отпустите кнопку огня — вас сильно подбросит вверх. Чем дольше набирается заряд, тем выше получится ваш прыжок, но следует учитывать, что при этом виде прыжка у вас отнимается от 20 до 75 единиц здоровья! Хотя, если использовать все правильно, отнимется только 20.

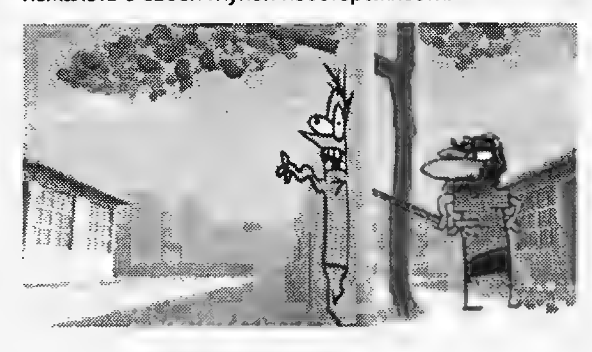
Многие из джампов с оружием не актуальны из-за того, что занимают слишком много хелзов. Так что советую более всего использовать shield gun. Кстати, shield gun полезен не только для джампов. С помощью сей пушки можно очень часто спасать свою шкуру при отступлениях, так как она создает весьма и весьма неплохую защиту.

Данными триксами просто обязан пользоваться каждый анрылер, если хочет выжить, а не бегать, как здоровый кусок мяса. Советую все эти триксы отрабатывать на DM-Compressed, а уж только потом на других картах.

voRon

Flash-игры

http://www.titoonic.dk/products/games/fruitloot/. "Война соседей". Некоторые из нас люто ненавидят соседей. Причин этому может быть тысячи, но факт есть факт — даже мысль о соседе вызывает чувство глубокой досады. В этой Flash-игре придется трясти яблоки с соседского участка. А что сосед? А он, видимо, грядки обрабатывает. Бойтесь же соседа — иначе придется пожалеть о своей глупой неосторожности.



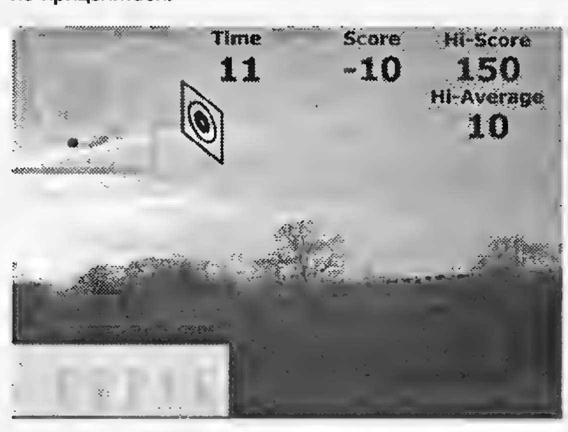
http://fire.he.net/~sonarr/sc.html. Забавная Flash-игра. Затягивающая и неотвратимая — особенно, когда взглянешь на таблицу рекордов. Необходимо удержать мячик от падения на пол, что сравнимо с настоящей игрой. Поверить трудно, но текущий рекордсмен имеет более 20 (!) минут в активах — представьте только. Кстати, звук не выключайте — подбадривающие возгласы способны довести практически любого до белого каления.



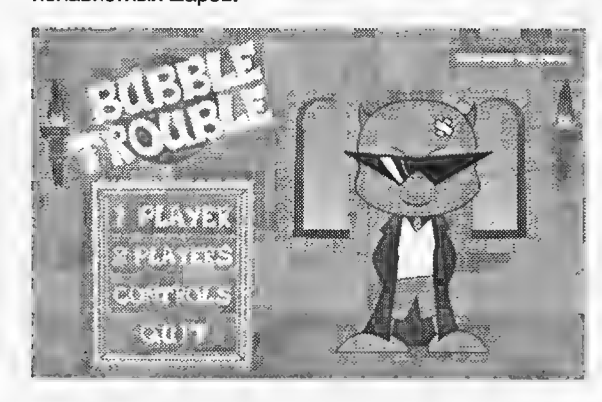
http://space.rezet.com/. Трехмерная Flash-игра, напоминающая спектрумовскую "Элиту". Полеты в космическом пространстве, стрельба из фотонных пушек, вражеские корабли — все это здесь.

http://gameflash.narod.ru/. Коллекция Flash-игр доставит каждому незабываемое удовольствие. Отличный набор насчитывает порядка полусотни разнообразных увлекательных "убийц времени", сваленных воедино без какой-либо систематизации по категориям. Наслаждайтесь!

http://members.lycos.nl/snoespoes/shooting.swf. Постреляем? Flash-игра с лимитом времени в 30 секунд. Появляющиеся мишени в различных участках игрового поля хитро так вертятся, не давая возможности точно прицелиться.



http://www.miniclip.com/bubbletrouble.htm. Одна из "убийц времени" — чудная Flash-игра, в которой предстоит "сражение" с прыгающими шарами. Итак, у вас есть великолепное оружие — стреляющий вверх веревками пистолет. В момент попадания по шару, последний разрывается на два меньших шара, продолжающих свой смертоносный полет. Задача состоит в том, чтобы проходить уровень за уровнем, увертываясь от ненавистных шаров.



http://www.crystalnewmedia.com/gridlock/gridlock.swf. Занимательнейшая игра-головоломка на Flash. Здорово смахивает на пятнашки, но идея несколько иная. Необходимо "провести" кирпич к выходу, освобождая место для его пути следования. Для этого придется перемещать так или иначе мешающие прямоугольные блоки, одни из которых имеют свободу движения только по горизонтали, другие же — только по вертикали. Уровни генерируются не случайно — в игре их записано ровно сорок.

http://gamerhk.com/. Игровой портал на китайском языке. Замечательные Flash-игры во всевозможных категориях ждут вас.

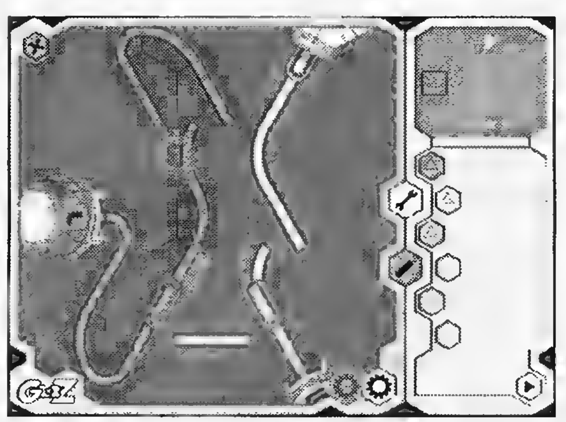
http://www.makaimedia.com/. Отличный набор занятных Flash-игрушек. Вот только некоторые из них.

"Копьеметатель" — затягивающая Flash-игра о туземце, которого необходимо научить метать копья как можно дальше. Это дело оказывается далеко не легкое — тем более что в таблице рекордов позиции лидеров отстоят буквально на доли единиц длины. Обратите внимание на то, сколько раз сыграли в эту замечательную игру — потрясающее количество запусков!

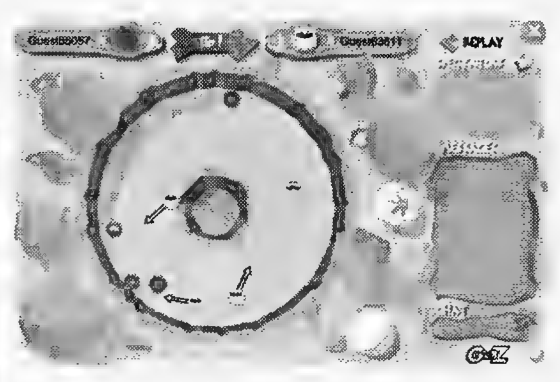
"Яичница-болтунья" — аналог нашей советской игры "Ну, погоди!", проходившей под логотипом "Электроника". Фабула такова: фермер Тед экспериментировал с генетически модифицированными курицами, не предполагая дальнейшего развития событий. Не дайте же яйцам разбиться!

"Шар и пружины" — раскачиваясь на гибком тросе и подпрыгивая на батуте, необходимо забросить мяч в корзину, также болтающуюся и раскачивающуюся.

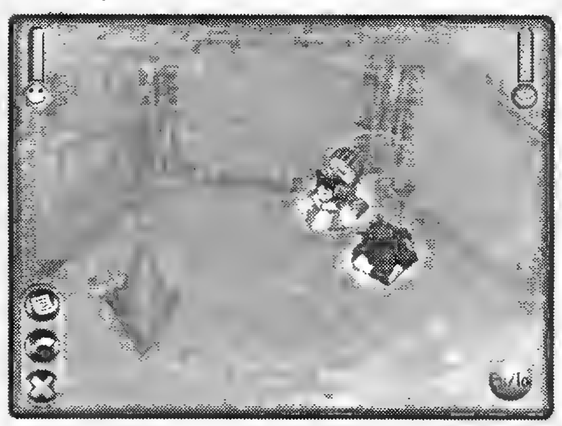
http://www.trackwars.com/. "Дорожные войны". В вашем распоряжении поезд, который необходимо провести к вражеской станции путем построения соответствующих веток железнодорожного полотна. В этой Flash-игре участие принимают только живые противники, что, несомненно, придает ей динамичность.



http://www.globulos.com/. "Globulos". Занятная Flash-игра, напоминающая бильярд. Правда, здесь нет кия — его роль исполняет непосредственно ваш герой. Игра ведется с живыми противниками на игровом сервере. Всего есть три типа игры — на арене (требуется выбить противника в яму), на поле (необходимо забить оппоненту гол), с препятствиями (цель заключена в прохождение "лабиринта").



http://www.bossmonster.com/. Прелестные Flash-игрушки. Вот только некоторые из них. Помните, в парках культуры и отдыха есть такие электрические машинки, "привязанные" к потолку, — забавно участвовать в процессах столкновения на этих машинках.



Здесь же машинок нет, но предстоит похожее развлечение маленькими надувными плотиками-лодками. Толкаем противника — получаем очки, берем пузырек — возвращаем немного энергии, берем уточку — наша сила удара возрастает. А в другой игре активно отстреливаем ловких пингвинов кубиками льда, пока бестии не прыгнули в воду.

Есть пожелания? Пишите письма!

Юрий Стрельченко,
dot@omen.ru

Неофициальные моды

Очередной хит или мега-бестселлер пройден, официальных модов, адд-онов и прочих дополнений, вносящих новшества в игру, нет, а проходить второй раз как-то скучно. А может, просто хочется внести какое-то разнообразие в игровой процесс? В поощрение многочисленным модмейкерам, которые ночами не спят, а все страдают за нас, создавая неофициальные моды, в этой статье я расскажу, где и какие моды и карты вы можете вытянуть из Сети. Не сомневаюсь, что они помогут получить больше удовольствия от любимых игр.

GTA 3

Для знаменитого автовора, конечно же, моды появляются со скоростью диареи. Среди них и новые машины, и оружие, и много другого интересного.

Например, мод McDonalds (http://gta.ag.ru/file_base/mods/423/McDonalds_at_gta.ag.ru.rar, 300 Кб) меняет группировку триад на команду защитников всемирно-известного ресторана. Все машины триад начинают носить букву "М", а одно из кафе Liberty City превращается в натуральный макдоналдс.

Всем любителям Фоллаута понравится модификация, которая обращает мир GTA3 в постядерный. Наворотов столько, что лучше посмотрите сами. Мод называется Armageddon (http://gta.ag.ru/file_base/mods/181/Armageddon10_at_gta.ag.ru.rar, 7674 Кб).

Если вдруг вы не слышали о "зимнем" моде для GTA3 (http://www.ncgexitus.de.vu, правда, весит он под 17 Мб), посмотрите на измененные текстуры и физику игры. Но перед использованием сохраните все заменяемые файлы — некоторые этот мод не переносят.

Morrowind

Пачка хороших модификаций может увеличить удовольствие от игры в разы, а для таких глючных, но перспективных для модостроителей игр, как Морровинд, они просто необходимы.

Наверное, все заметили, как разработчики намудрили с лицами. Почему мы должны подвергать опасности свои нервы: откроешь дверь, а там тебя ждет (а-а-а!) ужасно скалящаяся морда (лицом это назвать клава не поворачивается)... темного эльфа, что ли? Так вот, мод Pretty Faces (http://gnorl.narod.ru/Pretty Faces02alpha.zip, 141 Кб — все, что прилагается, распакуйте в Datafiles) сделает лица эльфов действительно лицами, а не мордами тварей наподобие Дагот Ура.

После того, как лица у персонажей перестанут вызывать крики со стороны сторонних наблюдателей, неплохо было бы еще и исправить все глюки? На сайте http://glaass.chat.ru/morrowind/ доступен для скачивания General Mod Fixes 1.3, который исправляет практически все ошибки в скриптах и прочие неточности и глюки. Ставьте на английскую версию — живее будете.

Если же вы не поклонник английских версий, а у вас есть русская локализация от Акеллы, качайте GFM 1.08 (http://www.alfacom.net/~nh/morrowind/GFM-1.09_Akella-1C.rar, 160 Кб), который исправит кучу глюков для этой версии.

А если вы обладаете английской версией (или глючной русской, в которой Кай Касадес не дает квестов), скачайте с сайта http://glaass.chat.ru/morrowind/ файлы FixMorrowind_v0.6.rar (2,42 Мб) и russian-0.6f-1.1.zip (90 Кб). После их установки в роли плагинов на английскую вы получите рабочую русскую версию, да еще отучалку от CD. Подробное описание установки в файле readme.txt.

Уф, хватит исправлять глюки. Теперь можно и поэкспериментировать с модами. Pack Guar (http://w3.cablespeed.com/~svenn/pack_guar.zip) предложит вам купить в Балморе грузовую зверушку.

Город для исследования Silgrad Tower (http://forum.phreakers.net/Silgrad/silgrad_tower_v0.7.5a_full_repacked.rar, 30 Мб, требует Tribunal) очень неплохо сделан, жалко, весит много. Есть также его облегченная версия (ftp://silgradmirror.cjb.net/Silgrad_Tower_V0.6a_repacked.rar, 10 Mb).

Добавлю, что все перечисленные моды работают корректно под версией 1.2, которую можно скачать, например, отсюда: http://valerbas2.hotbox.ru/, 3,64 Мб.

Neverwinter Nights

Вот подборка неплохих модов:

Shade (http://vnfiles.ign.com/nwn/modules/Cain1027416762963shade%2Ezip, 200 Кб) — синглплеерный мод, персонаж прилагается, время игры 2-3 часа. Играете за вора.

Sandy Volley Days (http://vnfiles.ign.com/nwn/modules/Aloro_Silvertongue1033359739730Sandy_Valley_Days%2Ezip, 200 Кб) — также синглплеерный мод для персонажей 9-12 уровня, время игры 1-7 часов.

Subliminal Darkness (http://vnfiles.ign.com/nwn/modules/Fulgrim1033668171490Rune_Subliminal_Darkness%2Erar, 200 Кб) — мультиплеерный мод для 4 человек 17-20 уровня, время игры 2-4 часа.

The Vethboro Dragon (http://vnfiles.ign.com/nwn/modules/Jason_Robinson1030423205864TheVethboroDragonV110%2Ezip) для 1-3 игроков первого уровня, желательно играть с DM.

Trust Lies Within (http://vnfiles.ign.com/nwn/modules/Eye4NEye1029689020744Trust1%2Ezip) для 1-2 игроков третьего-пятого уровня. Сюжет, правда, странный...

Serios Sam

Карты City Of Gold (http://users.snip.net/~gmp/Gary/SeriousSam/default.htm, 3,6 Мб) для одного игрока и Tempest (ftp://ftp.task.gda.pl/mirror/ftp.extreme-players.de/exp/ssam/maps/tempest.zip) помогут вам понять, что даже самые тупые монстры могут натворить дел.

Quake 3

Альтернативный огонь, добавляемый в Квейк этим (http://www.planetquake.com/alternatefire/, 2 Мб) модом, позволит квакерам ощутить прелести Unreal Tournament. Этот мод добавляет каждому оружию интересный режим стрельбы. Пулемет обзавелся подствольным гранатометом, ракетница — самонаводящейся ракетой, а BFG вообще устраивает ядерный взрыв. Работает только под последней версией Quake 3.

Если вы ничего не слышали о моде Urban Terror (http://www.planetquake3.net/download.php?op=viewdownloaddetails&lid=1240&ttitle=Urban_Terror_Beta_2.6_Full_(.EXE)), то посмотрите на это чудо технической мысли, посягающее на контр-страйк.

Также могу предложить мод Bid For Power (http://www.gamenavigator.ru/cgi-bin/in_getfile.pl?id=1733&url=http://www.gamenavigator.ru/pub/addons/bfp1-0.zip).

Для установки модов необходима последняя версия Q3 (1.37)

UT2k3

Для нового Анрыла потихоньку-помаленьку начинают появляться карты... А приверженцы настоящего старого анрыла или обладатели слабых систем продолжают использовать старый-добрый и моды к нему. К сожалению, их теперь выпускать вряд ли будут. Разве что недавно вышел мод Thievery (http://thievery.com, ~30 Мб), который активно продается на рынках.

Карты, которые вы найдете по адресу http://planetunreal.com/cliffyb, отобраны дизайнерами UT2k3, так что, сами понимаете, хуже оригинала вы там не найдете ничего.

Мультиплеерную модификацию Death Ball ищите на http://www.deathball.net/Downloads/deathball14b.exe, 40 Mb. Сие чудо больше всего напоминает футбол, так как ворота сделаны высотой и шириной в прыжок и целесообразно назначать вратарей. В общем, действуя командой, надо кидать во вражьи ворота мячи и стараться, чтобы не забили нам.

Алексей Волчок, bladel@yandex.ru

застрял

Недавно купил игру "Черный Оазис" (жанр квест). У меня три вопроса и все они связаны с паролями и кодами:

1. Какой персональный пароль нужно ввести на панели в лифте (в больнице) — 4 цифры. Это лифт, где охранник вперед ногами лежал.

2. В комнате с экраном я вставил синюю дискетку от компьютера, а на экране "введите код доступа" (в больнице). Там еще на стене картина с русалками.

3. В той же больнице, где комната с панелькой для ключей, а также полка с книгами и красным светильником на стене. Так вот, в этой комнате также есть панель, на которой нужно ввести код (6 цифр).

1. Пароль — 9994. Потом надо будет набрать чрезвычайный пароль — 654321.
2. "АРИЭЛЬ".
3. Если я правильно понял место, то код — 928374.

Монти Пайтон и поиски святого Грааля. Где можно найти белье девственницы и куда его потом девать (я догадываюсь, что оно находится в Антраксе) и куда засунуть этот чертов указатель "смерть"?

Да, именно там в Антраксе. Оказавшись вместе с Сэром Галлахадом у стен замка, для начала полностью зажги освещение на стене замка. Нажимая на яркой звездочке, добейся появления созвездия Дева. Щелкая на склоненном дереве, заверши "круг" времен года и стучи в дверь замка. Сыграй в "Шлепни деву". После удачной игры появятся красотки, на которых появятся четыре цифры (запиши). Выходи из замка и запиши этот код в табличке над дверью. После этого возьми псевдо-Грааль в небе над замком. Щелкай на дереве слева, пока в дупле не появятся золотые монеты. Снова отправляйся в замок и щелкай на лицах девушек, лежащих по краям экрана, пока они не появятся все и не сменят весь гардероб. В центре снизу появится еще одна девушка. Щелкай на ней, пока у девиц не останется одежды, кроме фиговых листочков. Вот так ты и добудешь белье. А потом его нужно будет надеть на девушку, которую считают ведьмой в Деревне Ведьм.

Прошу помочь с прохождением игры "Новый Робинзон". Как построить этот чертовый шар? В карманах у меня: шляпа, дрова, топор, спички, бутылка и по шарику у меня и Пятницы, а еще маленький камень и сеть. Построил гондолу, накидал туда камней, а дальше и застрял.

В лесу: Бутылку на смолу. Бутылку со смолой на пенек. Говорим с попугаем до упора. У дуба: Пятницей клик на птице. Робинзон — клик на гнезде. Дрова на песок перед норой. Спички на дрова. У входа в пещеру забираем кучу камней. У дуба: Большой камень на корзину. Пятницей шарик на костер. Как только шарик надулся, быстро хватаем сеть и клик на шарик. Если не успели — в лес. Бутылку на смолу и на пенек. И т. д. По дороге к дубу набираем в бутылку воды из лужи. У дуба: Бутылку с водой на костер. Клик на корзину. На шаре: Работаем клавишами "вверх" и "вниз" на клавиатуре. Дальше — сам...

В игре "Агент. Особое задание". Приковал бабку наручниками, потушил огонь и все. Что делать? TiTan.

Берем ключи от сейфа из сумочки на столике. Ключом открываем стоящий в комнате сейф. Взяв кочергу, используем ее на решетку камина. Вытащив оттуда ларец, используем на него пистолет и берем украшение.

Назовите квесты, где практически каждое действие персонажа выполнено в качестве мультипликационной или компьютерной анимации. Максим.

Их немало, особенно в последнее время. Одним из первых таких квестов можно назвать "Одиссею Твинсена" (Twinsen's Odyssey).

Мне очень нравится игра The Sims Hot Date. Можно ли в этой игре купить себе тачку? А ездить в гости к соседям или завести домашних животных (кроме рыбок и хомяка)? И как завести с незнакомкой отношения и жениться на ней? Когда я пробовала, она психанула и смоталась.

Стандартно купить автомобиль нельзя. Можно скачать из Сети и установить возле дома. Вот только ездить нельзя. Домашних животных также можно найти в Сети.

ПробовалА?! С незнакомкой?!!! Эй, ты не за того играешь!:)

Лично я женился, когда потихоньку крутил шашни с девчонкой, которая сначала сама приперлась знакомиться. Потом звонил ей по телефону. Потом дарил подарки. Потом чесал спинку. Боюсь ошибиться, давно это было, но кажется я ее даже из другой семьи увел.:)))

В игре "Новые Бременские" дошел в деревне дикарей до замка. Отовсюду торчат ракеты и пушки. Как его штурмовать?

Возвращаемся в деревню. Даем туземцу с чернилами синюю шляпу — получаем взамен чернила. Используем пузырек с чернилами на себя — Сыщик пишет письмо в Бремен. Идем к туземке с рыбой — справа от нее периодически становятся видны шкуры, но она, танцуя, постоянно их закрывает. Улучаем момент и забираем шкуры. Возвращаемся к крепости Разбойников. Раздаем шкуры Ослу, Псу, Коту и Петуху.

Кликаем на окне дома. Применяем на корону удочку. Садимся в воздушный шар и улетаем...

Петька и Василий Иванович 2 (судный день). Как пройти первый уровень, у меня уже есть горшочек с каким-то растением, подружка, палка, провод, модель самолетика, банка спирта без этикетки, этикетка с формулой спирта. Zhenshane.

Теперь идем к колодцу и удлиняем веревку с помощью палки. Спускаемся вниз, поднимаем валяющуюся тут же доску и укладываем ее над отверстием посередине экрана. Следуем дальше в проход и смотрим на камень (ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОСМОТРЕТЬ!). Теперь идем в дом Фурманова. Фурманов ведет себя как-то странно, но это не должно нас особенно волновать. Выпрашиваем динамит и идем на свалку.

С дерева свешивается обрывок провода. Прикрепляем к нему наш провод. Идем обратно к камню в подземелье и укладываем около него динамит, после чего направляемся прямиком в тупик (это за свалкой). Кликаем ВИЧем на проводе и...

Как в квесте "Миры Жюля Верна: Тайна наутилуса" пройти из второго в третий отсек (самое начало). Никак не могу повернуть искрящийся рубильник.

Прочитайте листок на полу, из ящика справа возьмите перчатки, с полки можете взять отвертку. Справа от ботинок на полу возьмите металлический шар (Lead ball). Идите к следующей двери, справа возьмите деревянный ящик (woodbox, похож скорее на корзину). Посмотрите на искрящиеся контакты, наденьте на себя перчатки (положите их на "лицо" в инвентаре), и вставьте туда металлический шар. Открывайте дверь, окажетесь в коридоре.

Что надо сделать в игре Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring в Вековечном лесу, когда старый Вяз заточил Мерри и Пана и усыпил Сэма? И еще: можно ли пройти мимо Вяза, не попав под его влияние? Margo.

Судя по количеству вопросов по данной миссии, именно она вызывает наибольшую сложность у игроков. Поясняю. Дело в том, что если начать бить дерево по стволу, то оно перекусит Мерри и Пина пополам, и на этом игра закончится. Избежать данной локации никак нельзя, так как игра линейна до безобразия. Посему слушайте. Старый Вяз должен быть жестоко избит по "рукам", которыми он бьет по земле, повреждая при попадании Фродо. Для этого постарайтесь уворачиваться от попадания его "рук", сразу после чего бить по ним палкой (или кидать камнем). Примерно через десяток ударов появится Том Бомбадил, который и спасет положение, успокоив дерево. Мерри с Пином окажутся на свободе, и вы сможете продолжить приключение.

Worms 2. Подскажите, как пройти миссию под кодом GRANNIESJUST? Не сочтите меня придурком или ламо, но я тщетно пытался пройти ее около 50-ти раз. Какая нужна тактика? ShaM@n.

Если бы ты описал, что это за миссия, то я, может быть, и вспомнил, что за она. Но, увы, придется тебе перескакивать уровень.

1. Зажми шифт (или нажми капслок).
2. Набери FORFUNANDLAUGH (следующий уровень).
3. Нажми бэкспэйс.

Возможно ли в AQUANOX спасти Кокса — никак не успеваю до него доплыть. Или так по сюжету надо?

Ответ на вопрос "возможно ли спасти Кокса" — однозначно НЕТ. Если речь идет о том, о чем я думаю, конечно. Патчей в сети нет, сам проверял.

Застрял в игрушке Fido версия 1.4. Не могу получить нодовый адрес. Какие пункты нужно указать в заявке? Black Raven.

Прочитай фидошное полиси (настоящее) и просветись.

В Fallout Tactics что делать в локациях Фермер и Стадо Браминов? Jackie.

У фермера можно спереть немного вещичек, в остальном — бесполезное место. Стадо Браминов — чистой воды прикол, ничего полезного.

Morrowind. Помогите найти Vivec'e Morag Tong, а то нашел их как-то, выполнил их задание и не могу отыскать их. MooN.

В Arena Waistworks есть дверь в Arena Storage. Там, за закрытой дверью, — закрытый люк. Там они и сидят.

Morrowind. Можно ли заново вступить в Гильдию Магов, если они меня выгнали? MooN.

Можно. Надо выполнить еще задание, должна быть строчка об этом в разговоре с главными в гильдии.



кстати...

Resident Evil — полезный баг.

Я решил поделиться с Вами интересной особенностью, которую я обнаружил в первом Резиденте для PSOne — после ее использования игра превращается в приятную прогулку:).

Итак, в маленькой комнатке с тигром, в глаза которому нужно вставить драгоценные камни, в одном из его отделений лежат барабаны для Magnum`a, а я случайно оставил последний на месте.

И что же вы думаете? Нужно всего лишь выйти из этой комнаты и опять зайти туда — в тигре вновь будет лежать нетронутый боекомплект!

Опять забираем все обоймы, кроме последней, выходим, входим, открываем... и так до тех пор, пока не надоест. Мне хватило терпения на сотню обойм — этого было более чем достаточно:). Flint

***

В вашем последнем выпуске в рубрике "Застрял" был опубликован ответ на вопрос по игре Legend of Kyrandya, который, однако, может помочь игроку только в том случае, если тот играет в оригинальную, т.е. английскую версию — в русской пила отсутствует напрочь.

Вообще, эту игру стоит занести в "классику русефекации", как одну из популярных игр того времени, которая в результате кривых рук переводчика стала абсолютно непроходимой уже на первом уровне. Исправить положение, кстати, в этом случае не так уж и сложно — необходимо взять файл начальной отгрузки "_kyra000.sav" с английской версии и заменить им аналогичный в русской. Затем, _не играя_, сразу после окончания вступительного ролика, выбрать в меню START A NEW GAME. Правда, на окончательном ролике игра все равно зависнет:). **Сергей AKA Grayven**

***

Я хочу поделиться очень интересной информацией с теми, кто еще не забыл про Корсаров. В этой игрушке есть очень интересный баг, с помощью которого можно очень быстро набирать опыт.

Для начала нужно разбить любой вражеский Форт (рекомендую французский форт Айль д Оранж). Сделать это можно практически на любом корабле, в который можно загрузить 300-400 бомб (этого точно хватит, чтобы уничтожить все пушки форта) и 100-300 книппелей (в зависимости от того, сколько опыта хочешь заработать). Когда все пушки форта разбиты, дается 20.000 опыта. Сразу после этого нажимаем F3, F7 (быстрое сохранение и быстрая загрузка).

После загрузки корабль стоит рядом с разбитым фортом, но команду на остров высадить уже нельзя, разворачиваем корабль кормой к форту, заряжаем пушки книппелями и стреляем из двух пушек в стену форта, после чего опять получаем 20.000 опыта и возможность высадиться на остров (в автоматическом режиме пушки не выстрелят, нужно самому целиться с корабля).

А книппелями стрелять нужно потому, что другие виды зарядов могут после нескольких залпов убить всех людей в форте, чего не должно произойти (если это все же произошло, то не нужно высаживаться на остров — игра повиснет).

А для того чтобы захватить форт на маленьком корабле, нужно просто подойти на корабле сбоку под самые стены форта, чтобы пушки с его стен стреляли через корабль. В общем, при желании, потеряв несколько часов, можно набрать несколько миллионов опыта. **Artiom Semiletov, semiletov@bk.ru**

глюкодром

Случилась БА-А-А-Льшая Бяда. Год назад купил TES3: MORROWIND. С тех пор потерял покой и сон, и близок к помешательству. И все по двум причинам. Первое: кто дает квесты по основной сюжетной линии? Отправляют меня к Каису К. с пакетом, тот принимает в Клинки и все: ни привета, ни ответа. Второе: как поднимать свой уровень-ранг-звание в гильдиях? А то маги еще дают пару заданий, а в гильдии бойцов говорят, мол, мы заботимся о своих людях. Да куда ооо мне заботиться! Я могу (и разок-другой делал), не напрягаясь, перерезать всех и вся!!!!

P.S. Версия 1.0 неизвестного локализатора.

Известные глюки русификации. Либо ищи патчи (сомневаюсь, правда, в самом факте их существования), либо играй в оригинальную версию / официальную Акелловскую локализацию.

приставки



Подходят ли картриджи от самого первого черно-белого Game Boy (выпущенного в 1989 г.) к черно-белому Game Boy Pocket (1999 г.в.)?

Да, конечно. GameBoy Pocket отличается только размерами. Они подходят также к Game Boy Color и Game Boy Advance.

Будут ли портированы игры Shenmue 1 и 2 на другие платформы? Выйдет ли Shenmue 3. Если да, то когда и на какой платформе?

Shenmue 2 уже портирована на Xbox, там же, скорее всего, появятся Shenmue 1 и Shenmue 3. Дата релиза третьей части, правда, еще не объявлена и вполне возможно, что она вообще никогда не выйдет.

Будут ли еще выпускаться картриджи к черно-белому GB.

Нет, их не выпускают уже несколько лет.

Лицензионные игры для любой консоли стоят порядка $40-$50. Всего для GBA есть около 500 игр.

Где можно найти эмуль, чтобы играть в игры PSone на DC? Слышно ли что-нибудь о Dino Crisis 3 на PSone? Woody (Витебск).

Нет такого эмуля. Точнее, есть коммерческий эмулятор Bleemcast, поддерживающий три игры (Gran Turismo, Metal Gear Solid, Tekken 3), и есть бесплатная программа PCSX DC, но она очень далека от совершенства. Последние новости на эту тему можно найти на www.dcemulation.com.

Dino Crisis 3 выйдет только на Xbox.

Подскажите несколько хороших RPG на черно-белом GB (кроме серии игр FF). sub-ZERO.

Да хотя бы игры серии Zelda.

Вышли ли на DreamCast следующие игры: Commandos 2, Picassio, Black and White, Hitman: Codename 47?

Нет. И уже, разумеется, не выйдут.

Можно ли играть на DreamCast в сетевые игры после закрытия Sega net'a и Dream Aren'ы?

Можно, но не во все. Сервера непопулярных игр постепенно закрываются. Насколько я знаю, сервера Unreal Tournament и часть серверов Phantasy Star Online все еще функционируют.

Не собирается ли компания Sega разрабатывать новую консоль, например, DreamCast 2? Kraftman.

Нет, не собирается.

Какие новые спортивные (футбольные) игры вышли на PSone?

Единственное, что могу порекомендовать — FIFA 2003. Больше ничего нет...

Как вводить консольные команды на DC в игре? Я имею в виду консольные команды PC. Это про игру Quake 3 Arena. Сами команды я знаю, но не имею возможности это проверить. KNYAZ

Для этого дела нужна клавиатура для DC. Жмешь "~" и вводишь коды.



В WarCraft III: Reign of Chaos дошел уже до расы Orc — что будет дальше, после этой расы? Я догадываюсь, что Night ELF, а что дальше? В одном из ваших номеров я читал про пятую расу, что же это за раса и откроется ли она?

Правильно догадываешься — последней идет кампания за Night Elf-ов. Пятая раса — демоны (Burning Legion), играть за них нельзя.

Подскажите пяток игр, где имеется возможность игры по модему и где не надо ип-адрес. Типа как в "стар крафт".

Смотри в сторону старых игрушек, вроде Command&Conquer, Heroes Of Might And Magic 2...

Когда выйдет Mortal Kombat 5 на PC?

Полагаю, этого не знает даже сама Midway. После заявления о планах выпуска MK5 на PC никакой новой информации о проекте не поступало.

Fallout 3. Выйдет это счастье или нет (а если выйдет, то когда это случится)? Я не знаю, верить или нет, но на днях в Интернете на сайте какого-то ханурика увидел скрин Fallout 3.

Уж сколько раз твердили миру, что Fallout 3 пока еще даже не разрабатывается. Когда это случится, будь уверен, об этом будут трубить во всех тематических СМИ. А в Photoshop/3DS MAX я тебе хоть скриншот Quake 5 могу нарисовать;).

Сколько миссий в Commandos?

20 штук.

Интернет-игра в Master Of Orion 3 будет поддерживать только официальных пользователей? [ORION] AGENT

У меня не получилось — для игры по Интернет используется сервис GameSpy Arcade.

Как найти последний город в GTA3?

В GTA3 всего один город — Liberty City. Он расположен на трех островах. Существует и четвертый остров, "город-призрак" — на нем находится центральный банк, который вы грабили в начальном ролике. Он полностью "призрачен", добраться до него можно либо на Dodo, либо с помощью кодов. Или ты имел в виду что-то другое? Выражайся яснее.

Когда выйдет игра "Крестоносцы"? NOXter

Разработчики не называют дат, ограничиваясь емким "2003";(.

Когда выйдет Grand Theft Auto: Vice City?

Официальная дата выхода — 13 мая 2003.

Как управлять самолетом в GTA III? Я разгоняюсь, но самолет летит только несколько секунд и падает. Вова (Platinys).

Вот тут (http://gta.ag.ru/lib/dodo) читай замечательное руководство по сему вопросу.

Есть ли в WC3 (1.04) полезные баги, как в старике?

Не замечено.

Neverwinter Nights. Прочитал, что max. уровень героя 20. Правда ли это? Герасим.

Правда. Согласно третьей редакции правил D&D, так и должно быть.

Читал в каком-то обзоре, что в NWN будет цельный мир (как в Dungeon Siege), в игре я видел совсем другое: куда ни пойду, везде loading. Можно ли как-нибудь это изменить (в настройках поковыряться или патч какой-нибудь)? Герасим.

Не слышал про такие. Навряд ли они существуют. Может, под словом "цельный" понималось что-то вроде "масштабный", "объемный"?;)

Какие настройки влияют на скорость игры (NWN)? Герасим.

Графические.

Хотелось бы узнать, когда выйдет Torn и min. (рек.) требования.

Torn вот уже почти два года как официально отменен.

В декабрьском выпуске вы писали про "стальную крысу" на вашем столе. Вы написали, что можно покрасить клавиатуру — напишите, как это сделать. Gambit.

Да примерно так же. Снимаешь верхнюю крышку с клавиатуры. Относишь ее подальше от клавиш и красишь. Если хочешь, можно покрасить и клавиши, только придется потом покупать наклейки для клавиатуры. Только сначала убедись, что они двуязычные и в точности повторяют твою раскладку.



Как заставить комп выключатся с кнопки power, а то у меня заходит в спящий режим?

Пуск -> Панель Управления -> Параметры электропитания -> Дополнительно (для Windows 2000; для остальных, похоже, аналогично).

Существует ли программа для решения сканвордов и кроссвордов (пишешь вопрос — она ответ).

Лично я вообще с трудом могу такую программу себе представить %). Это надо полноценно запрос анализировать... Нет, навряд ли полноценные программы такого плана (а особенно на русском языке) существуют. Тем не менее, подобное можно поискать в районе http://mirror01.users.i.com.ua/~cross/artrus.htm. А для помощи в решении кроссвордов пользоваться, например, http://krossw.ru/ или онлайн-энциклопедиями, типа http://www.rubricon.ru. Хотя я все равно немного не понимаю смысла затеи: весь кайф при решении кроссвордов, имхо, как раз в тренировке мозга/памяти, а не в усовершенствовании методов поиска нужной информации... А в ответы можно и так потом заглянуть.

Где скачать программу для чтения фильмов?

Порой своими вопросами вы меня буквально ставите в тупик, уважаемые читатели. Очевидно, имеются в виду программы для просмотра фильмов? Для этого нужно как минимум две программы-составляющие: кодек (а точнее, "фильтр" декодера) и программа-проигрыватель, которая бы раскодированный кодеком сигнал выводила бы на экран в удобоваримом виде и обеспечивала некоторые дополнительные возможности. Программа-проигрыватель (Windows Media Player, он же "Универсальный проигрыватель") встроена в Windows всех версий; из софта сторонних разработчиков порекомендую Radlight (http://www.radlight.net). Популярнейший DivX берется здесь (http://www.divx.com/divx/), а сборник разнообразных кодеков Nimo Codec Pack (http://www.softnews.ro/public/cat/11/2/2/11-2-2-12.shtml) прекрасно подойдет для случая, когда вы не знаете, чем конкретно сжат вожделенный ролик/фильм.

Хочу купить компьютер (для того, чтобы играть). Многие советуют Athlon, многие — Pentium. Хотелось бы хотя бы коротенькие характеристики и особенности. Если бы вы мне помогли с советом (в свете выхода UT2), то появился бы еще один геймер на PC.

AMD Athlon — достаточно мощный и недорогой процессор, при меньшей, по сравнению с Pentium 4, цене, показывает бОльшую производительность.

Маленький недостаток — довольно сильно греется в процессе работы, нужен хороший кулер и просторный корпус. Если это не проблема, то, на мой взгляд, сегодня — лучший процессор для дома.

Pentium 4 дороже и во многих случаях медленнее Athlon, но за Pentium-ом стоит Intel, а это — "банда";). Если вы верите только в Intel и не жалеете денег, то, разумеется, ваш выбор — Pentium 4. Топовые модели P4 легко обходят имеющиеся на рынке Athlon-ы, однако, цена таких P4, как я уже упоминал, гораздо выше.

В общем, выбор за вами — если кошелек не так толст, как хотелось бы, и вы свободны от консервативных предрассудков, то выбирайте AMD Athlon. В противном случае ваш выбор — Pentium 4 от Intel.

Что означает сообщение "Программа не является приложением Win32?"

Неправильный exe-шник или какой-то другой подобный глюк.

Я спрашивал в февральском номере вашей газеты насчет программы открывающей расширения типа *.ram, *.rm, *.ra. Я зашел по указанной ссылке и меня, чтобы скачать Real Audio, перебросило на офсайт www.real.com, где, как я догадался, программа платная (ну, условно бесплатная). Так вот: где в сети можно раздобыть бесплатную прогу Real Audio? Spawn.

Там большими буквами написано сбоку: Download the Free RealOne Player (скачать бесплатно RealOne Player);-/. А вот тут http://proforma.real.com/real/player/blackjack.html можешь при желании утянуть старые версии — думаю, они бесплатны.

Скажите, как файл *.swf переделать в *.exe и чтобы в этом файле уже был Flash Player? SeldoN

Попробуй использовать FlashKeeper (http://www.flashkeeper.com/FlashKeeperV2.0.exe, ~1 MB).

При помощи каких программ можно открыть файлы типа .mdl и .bsp. Где их можно достать (эти программы)?

Первое (.mdl) — модели игроков, оружия и проч. для CS/HL (смотрелка здесь — http://www.ypod.narod.ru/hlmv.zip, 35KB), Quake и пр. Еще, если не ошибаюсь, это расширение визуальных моделей для Rational Rose, но навряд ли это тебе интересно. Второе (.bsp) — игровые карты для разных игр (обычно 3D-шутеров). Для Quake делаются в Quark-е (http://www.planetquake.com/quark), для HL/CS, думаю, тоже есть специализированный софт (поисковики тебе в помощь)...

Кратко расскажите о минусах и плюсах ОС Windows 98, Windows Millenium, Windows XP.

Windows 98 — стандартная и признанная, но очень "легкая" система. Валится достаточно просто, даже при самых прямых руках пользователя. Windows Millenium — дальнейшее развитие линейки Windows 9x, но лично я почему-то всегда на машинах с ME-шкой наблюдал лишь глюки.

Может быть, это проблема пользователей, а может быть — самой "винды". Поэтому рекомендую трижды подумать, прежде чем ее ставить. Windows XP — обновленная и разукрашенная Windows 2000. Система вполне правильная — при ровных руках и неглючном железе практически неубиваема. Кратко? Кратко.

Выводы? Если позволяют системные требования — ставь XP, если не позволяют — ставь 2000-ую. Ставить W9x не рекомендую. Если сомневаешься — ставь тандем (WinXP/Win2k плюс Win98/WinME).

На ваши вопросы отвечали: Андрей Егоров, Wren, SmasH, Morgul Angmarsky, SilentMan, Meibel, Leviafan, Николай "Nickky" Щетько, Волчок Алексей.

полезные ссылки

Где в Интернете можно скачать Turbo Pascal 7.0 Windows XP — последних версий?

Я до глубины души потрясен монолитностью и бесконечной логичностью вопроса: нужен Turbo Pascal 7.0 для Windows XP, причем последних версий! Мда:-/ Будем считать, что автору нужен всего лишь TP7, тогда искомое можно обнаружить на этом http://amonit.boom.ru/main/tp.htm#tp7 сайте.

Дайте мне пожалуйста ссылку, где можно было бы прочитать об анизотропной фильтрации, пиксельных шейдерах и т.п. На понятном для рядового пользователя языке.

http://www.ixbt.com, http://www.3dnews.ru, http://www.render.ru... А вообще, скоро в "ВР" будет статья о 3D графике. "На понятном для рядового пользователя языке", разумеется;).

Где можно найти солюшен на игру Dark Fall? X-Ment.

Вот здесь: http://www.ag.ru/ch/5065_6_1.htm.

Очень нужен бесплатный ящик для e-mail. Не нужен, а очень нужен! Подскажите, где его можно "урвать"?

Да где угодно. Навскидку: http://www.tut.by, http://www.mail.ru, http://www.yandex.ru, http://www.yahoo.com... Нужно зайти на любой бесплатный сервис (или на платный, если есть деньги и желание платить), типа http://www.tut.by, http://www.yandex.ru и т.п., выбрать кнопочку "Зарегистрироваться", ответить на несколько несложных вопросов (самые главные из которых — логин / пароль) и получить ящик вида твойлогин@выбранныйсервер.что-то.

Люди, дайте, плз, ссылку на прогу, которая соединяет нескольшко avi-шек в один *.avi файл. k19*maker.

Рекомендую VirtualDub http://virtualdub.sourceforge.net/.

Назовите, пожалуйста, адреса, где можно скачать мануалы (подробные, на русском языке) по играм: Baldur's Gate 2, Civilization III, Disciples 2. Назовите адреса, где можно скачать трейнеры для следующих игр: Fallout 2, Diablo I, Diablo II, Desciples 2. Желательно работающие и проверенные. [ID]Detonator.

По первому: http://www.gamenavigator.com, http://cheats.ag.ru. По второму — они же плюс http://www.gamecopyworld.com.

unreal

Какие еще есть секретные места на картах, кроме Curse3 (2 шт.) и Compressed (1 шт.)?

Больше секретов нет.

Напишите пару консольных команд для UT2k3. Хотя бы, как биндить клавиши и можно ли забиндить додж (если можно, то как?), как прописывать рестарт, можно ли сделать так, чтобы модели игроков были тимплейными (у них на плечах огоньки хитрые, видно хорошо), ну и свою модель прописать. Доступа в Сеть у меня нет, потому и сижу такой темный:(. Corloom.

Так, давайте уясним пару вещей. На чемпионате консолью пользоваться запрещено. Соответственно и конфигами. Посему давайте исключим эти вопросы.

Додж забиндить никому не удалось — попробуйте сами. Если у вас это получится, может, вам и дадут "Нобеля".

Чтобы избежать всяких недоразумений, обновите игру до последней версии и поставьте себе TTM (турнирный мод — аналог OSP под Qake).

Как в UT2k3 забиндить сообщение/жесты из голосового меню и забиндить произвольное сообщение?

Жесты прописаны по умолчанию на клавишах H; J; K; L. А дальше обновите игру до последней версии.

Как в UT (не в "2003", а в первом) настраивать приоритет оружия? И если можно отдавать приказы ботам, то как? Gamlet.

а) Options=>weapons

б) Команды отдаются через голосовое меню. По умолчанию это клавиша "V".

Если я живу в Гродно, я не могу вступить в Unreal'Лигу? Или есть какие-нибудь филиалы? Gamlet.

По поводу Unreal-лиги. Ее как таковой официально не существует. Т.к. клуб, где мы тренировались раньше, закрыли. Однако самые активные участники все же ходят на тренировки, в другой клуб. При желании и вы можете попасть туда, предварительно договорившись обо всем с Ice-cubom на форуме: http://www.tut.by/Forum/4602/last.html?88576.

Как записывать демку?

Первым делом обновите игру до последней версии. А после напишите в консоли: demorec name_demo.dem, где name_demo — имя вашей демки.

diablo

Можно установить Diablo II: LoD без полной версии Diablo II? Если можно, то как? Anonim.

Нельзя.

В каком месте в 3 акте в 3 квесте надо найти сердце, мозги и глаз Калима Вилла? -Snake-.

Калим Вилл — это пять баллов! Как в анекдоте: "...а Слава КПСС и вовсе не человек!":) Даю наводку: Khalim`s Wil есть булава, собирающаяся из частей многострадального Khalim-а. Глаз ищи в Spider Cavern (Паучья пещера? — все переводы мои, так что с пиратскими названиями могут быть расхождения), что в Spider Forest (Лес пауков). Мозг ищи в Flayer Dungeon (Подземелье Живодеров), что в Flayer Jungle (Джунгли живодеров). Сердце — в Sewers Level 2 (Канализация Уровень 1), вход есть и в Kurast Bazaar (Базар Кураста) и в Upper Kurast (Верхний Кураст). Последняя часть булавы, Khalim`s Flail выпадет из одного из членов совета в славном граде Travincal-е. Как найдешь — собирай воедино в хорадрическом кубике.

Diablo II. Можно ли в шмотки героя вставлять камни? BUIT-HEAD.

Можно, но только если шмотки с дырками (socketed).

СУДНЫЙ ДЕНЬ

Часть 3

Комплекс Лямбда.

— Мы бы, конечно, смогли воспользоваться запасным выходом из реактора, но там вовсю палит какой-то сумасшедший — Фримен! Он развел там столько монстров, что нам не пробраться туда и на танке!

Они подошли к еще одной двери со сканером. Ну хоть эта без проблем открылась! И вошли в большую комнату, на другом конце которой, склонившись над непонятного вида устройством, сидел ученый.

— Вальтер!

— Доктор Розенберг! — лицо ученого засияло от улыбки.

— Так ты уже здесь работаешь?.. — продолжение их разговора Калхун не стал слушать. Он прошелся по залу, и тут его окликнул доктор Розенберг:

— Барни, мы сможем собрать малый телепортатор, но...

— Да ладно, док, не будем терять времени! Пойдем!

Вышеупомянутый док воспринял его предложение буквально — он рванул назад с таким ускорением, о каком Барни даже представить не мог. Калхун застал ученого, когда тот стоял возле очередного сканера. Послышался щелчок — и часть стены слева от панели бесшумно (а в ней веса-то было не меньше полтонны!) отъехала в сторону. Барни обратил внимание на то, как хорошо охранялся этот комплекс. Мало того, что на каждом шагу были установлены инфракрасные сканеры, так и за каждой дверью висели крупнокалиберные шестиствольные пулеметы. Наверно, тут не очень любили непрошеных гостей. Точнее, очень не любили...

Они вошли в зал, в центре которого стояла непонятного вида установка. Доктор Розенберг упер руки в бока и окинул ее придирчивым взглядом:



— Да, похоже тут все работает! Не ожидал...

Пока Барни завороженно смотрел на установку — площадку, над которой нависает нечто, больше всего похожее на патрон от дрели, — Розенберг уже успел куда-то сбегать и теперь проникновенно вещал, обращаясь к охраннику:

— Так вот, та проблема, о которой я тебе говорил: еще до взрыва экспедиция отправилась в параллельный мир. Они не связались с базой в установленное время, и меня это сильно тревожит. Конечно, там возможны разные условия, но связь с роботом, которого послали до них, была хорошей, даже отличной...

— Ну, док, быстрее! Они погибли, что дальше?

— Они взяли с собой генератор, связанный с телепортатором, — он кивнул на дрель-переросток. — И теперь любая попытка телепортации перенесет нас в чужой мир... Кто-то должен деактивировать генератор.

— Теперь у нас одна надежда — на тебя.

— На меня?!!

— Именно. Ты лучше всех экипирован и обучен.

— Ладно, док. Собирайте меня.

...Так. Вот и факс от шефа с фотографией этого Калхуна... Мужественное лицо, квадратинка в подбородке намечается. Открытые голубые глаза и каменное выражение лица. Вот Фримен. Бородка "клинышком". Очки в черной роговой оправе...

Он считал себя знатоком человеческих лиц, но этих двоих ему прочитать не удалось. "Ну и черт с ними, — подумал он. — Все равно для военных они просто первоклассные движущиеся мишени".

"Ага, — усмехнулся внутренний голос. — Как же! Одна из этих "первоклассных мишеней" уложила сорок солдат и не собирается останавливаться на достигнутом. А другая уже успела куда-то телепортироваться! Признай, ты же теряешь контроль! Наемники стали сдавать... Главное вовремя их отозвать и заменить — мягко, щадяще. А то и жестоко, беспощадно — убрать с поля".

Ксен

...И вдруг свет погас. Но погас не в прямом смысле. Свет был — и света не стало. Не стало так же, как и материи. Барни чувствовал только свое сознание. Руки, ноги, тело — это все исчезло... Внезапно темноту пронзили желтого цвета лучи, и Барни потерял сознание. Он очнулся и обнаружил себя лежащим на жесткой земле. Вот побежала "собачка". Вот другая. Вон еще стайка...

Калхун поднялся, отряхнулся и посмотрел вниз с, как ему показалось, обрыва. Тут же он понял, что зря это сделал — земли внизу просто НЕ БЫЛО. Нет, мальчики и девочки, так не пойдет! Сейчас он стоит на непонятного вида острове, который неизвестно где находится и неизвестно, находится ли где-нибудь вообще!

Бросив эти попахивающие паранойей мысли, Калхун отметил более низкую гравитацию, чем на земле. Барни решил не конфликтовать с местными аборигенами и направился ко входу в какую-то пещеру. Там, в пещере, росло нечто, похожее на оголенный ствол дерева, которое еще вдобавок и переломали. Решив не рисковать, охранник достал штатную "Беретту" и всадил в "дерево" несколько пуль. Что тут произошло! Дерево выгнулось и стукнуло вершиной по полу, отчего на нем появилась глубокая борозда...

Джеральд в панике бежал, опрокидывая за собой шкафы с аппаратурой. Инопланетные твари ломали двери за его спиной, пытаясь прорваться в центр управления поездами...

Джеральд был контролером работы автоматических поездов и одновременно "своим человеком" для Агентства, следящего за работой комплекса "Черная Месса". Он был в курсе всего, что происходило на этой базе в силу места, которое он здесь занимал. Несколько сотен камер наблюдения, установленных внутри и за пределами станции, "жучки" в скафандрах особой защиты — все это скачивало свою информацию к нему на Пульт Управления, на один из самых мощных компьютеров в этом комплексе. А он переправлял в Агентство всю эту информацию. Он был в курсе того, что ученые этой базы раздобыли камень, обладающий очень необычными свойствами, — известный Агентству как "шебаут". Он был в курсе того, что ученые собираются протестировать этот камень на спекторграфе. Но Джеральд, и представить себе не мог, что в ходе безобидного тестирования откроется телепорт, разрушивший полстанции и давший возможность полчищам обитателей гравитационной системы Ксен ворваться на станцию. Когда камеры наблюдения начали фиксировать "электриков", "крокодилов" и других представителей фауны Ксен, Джеральд счел нужным доложить об этом.

Сейчас он ждал помощи от прибывших наемников — он был слишком ценным кадром, чтобы просто так жертвовать им. Он как никто умел входить в доверие. Джеральд так виртуозно работал все эти пять лет, что никто не усомнился в его преданности этой проклятой базе.

Вдруг он лоб в лоб столкнулся с "электриком". Пять лап, некое сходство с "чужим" из одноименного фильма... Он убивал своих жертв или ударом тока, или своими сильными передними лапами. Одна из них, растущая из середины груди, захватывала добычу, а две других наотмашь лупили по жертве. Огненно-красные глаза смотрели как-то вяло и сонно.

"У него не злобные глаза", — внезапно подумал Джеральд.

Это была его последняя мысль.

Барни подтянулся и перевалил свое тело через край островка. Он поднялся на ноги, огляделся, и тут послышался низкий звук, похожий на вой. Над Калхуном пролетел какой-то летающий скат, и из его брюха в соседний остров ударил луч. Последовала вспышка, и в ее свете прорисовался силуэт "электрика". Калхун, не раздумывая, поднял М4, выстрелил из подствольного гранатомета — и от бедняги "электрика" остались одни потроха. Барни облегченно вздохнул и перепрыгнул на один из крупных островов. Теперь впереди лежала еще одна вереница таких же клочков земли. Охранник, которому это все уже начало надоедать, разбежавшись, прыгнул. На следующем островке находилось озерцо с "живой водой", как окрестил ее Барни. Стоило ему в первый раз коснуться ее, он почувствовал, что наполняется силой, а рана на плече затягивается. Но как только Калхун запрыгнул на остров к озерцу, в поле зрения появился давешний "скат". Даже не почесавшись от очереди, которую Барни выпустил ему в брюхо, "скат" перенес на островок трех электриков, а также разрушил все острова вокруг все тем же лучом. Разобраться с ними не составило труда, но последний все-таки успел, падая, выстрелить в Барни электричеством. Калхун попятился и, уже теряя сознание, понял, что падает вниз... М4 выпала из его руки...

...Очнулся Барни висящим вниз головой. Правую ногу что-то передавило чуть повыше лодыжки. Калхун слегка согнулся чтобы посмотреть, что там такое, и увидел, что висит вниз головой на ремне от винтовки, которая зацепилась за что-то на поверхности островка. Увидел он также, что зажим, держащий ремень, сейчас разогнется и...

Стараясь не дышать, Калхун начал медленно подтягиваться, чтобы достать руками до края островка. Но в этот момент, когда до края оставались жалкие пять сантиметров, подлый зажим с тихим звоном сломался. Барни, похолодев, сложился чуть ли не вдвое, и кончиками пальцев схватился за породу, из которой состоял островок. Край оказался очень острым, и на лицо Калхуна закапала его собственная кровь. Перевозмагая себя, он подтянулся на руках — и оказался на спасительной твердыне. Ногу неприятно саднило — ремень винтовки впился в кожу и стоило больших трудов стянуть его.

Калхун присел на корточки перед озером с "живой водой" и опустил в него руки. По телу пробежала легкая дрожь, и живительная сила потекла в него. Барни все на свете отдал бы, чтобы так вот сидеть и наполняться силой. Но, к несчастью, всему приходит конец. Он посмотрел вверх, на верхушку того столба, что рос возле озера. Потом смерил взглядом расстояние до "твердыни" и удовлетворенно кивнул. Калхун снял с пояса пакет с взрывчаткой, активировал взрыватель и пульт управления, отошел на другой край острова, лег за первый попавшийся бугорок и нажал на кнопку. Грохнул весьма ощутимый взрыв, и послышался удар. Барни выглянул из-за укрытия. Все получилось так, как он задумал: столб переломился у основания и, упав, построил своеобразный мост. Калхун еще раз вздохнул и полез на другой "берег".

Миновав длинный коридор, казалось, прорубленный в скале неведомым гномом, Барни с восхищением оглядел картину, представшую его взору. Колодец в сплошной породе, около пятидесяти метров в диаметре, где-то посередине разделял неширокий мост. По обе стороны от почти прямого моста находились парящие в воздухе островки. Казалось бы, что тут такого необычного? Однако выглядело это настолько завораживающе, что Калхун забыл обо всем, что творится вокруг него. И это была его главная ошибка... Звук открывающегося телепорта, на который бы раньше Барни среагировал мгновенно, он проигнорировал. А зря. Какой-то небольшой желтый шар врезался ему в грудь, и Калхун отлетел обратно в коридор. В воздухе остро запахло озоном — шар оказался шаровой молнией. Барни повезло: если бы не обтянутый тканью бронежилет, тот сжег бы всю одежду на груди у Калхуна и, добравшись до кожи, мгновенно бы убил его. А так только бронежилет слегка оплавился, но, правда, и нагрелся неслабо. Охранник с трудом поднял гудевшую голову. В воздухе, в пятнадцати метрах впереди, парила тварь с маленьким туловищем, тремя большими лапами и непропорционально большой головой. Тварь сделала какое-то движение лапами, и ее голова раскрылась. Потом она поднесла лапы к голове и достала оттуда шар, которым запустила в Калхуна. Барни не очень-то хотел получить такой подарок снова, поэтому он поднял М4 (и как только она не вылетела у него из руки?), большим пальцем перевел переключатель на одиночный режим огня и нажал пару раз на спусковой крючок. Результат не заставил себя ждать — с диким воплем тварь полетела в бездну космоса Ксен.

Калхун привалился спиной к стенке коридора и очередной раз подивился тому, как хладнокровно он переносит встречи с новыми представителями этой планеты. Он начал явственно чувствовать, как изменили его все произошедшие события. Немного робкий, но исполнительный офицер охраны остался в прошлом. Его место занял решительный, смелый, не привыкший медлить более трех секунд и чувствующий себя без оружия, как без одежды, человек...

Калхун мотнул головой, отгоняя усталость. Он решительно поднялся, в последний раз восхитился красотой вида и быстро зашагал вперед по мосту.

ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! Зарегистрирована попытка нанесения повреждений субъекту! Выполнение подпрограммы "БЕЗОПАСНОСТЬ МЕНЯ".

ПЕРЕХОД К БЛОКУ ОСНОВНЫХ ДИРЕКТИВ: объекты, препятствующие выполнению подпрограммы "БЕЗОПАСНОСТЬ МЕНЯ", препятствуют выполнению метапрограммы "Обеспечение Безопасности Объекта".

ПЕРЕХОД К БЛОКУ ОСНОВНЫХ ДИРЕКТИВ: объекты, препятствующие выполнению метапрограммы "Обеспечение Безопасности Объекта", должны быть устранены.

АЛГОРИТМЫ РЕШЕНИЯ: физическое устранение объектов, изоляция объектов, препятствующих выполнению метапрограммы "Обеспечение Безопасности Объекта".

Возможно только применение алгоритма "физическое устранение объектов..."

ПРИСТУПАЮ К ВЫПОЛНЕНИЮ АЛГОРИТМА...

...

...АЛГОРИТМ ВЫПОЛНЕН. Состояние объектов: дыхание — отсутствует, пульс — отсутствует, передвижения в пространстве — отсутствуют, речь — отсутствует, жестикуляция — отсутствует. Состояние объектов классифицируется как "СМЕРТЬ".

ВНИМАНИЕ! В зоне действия обнаружен объект!

Классификация объекта...

ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! Данный объект был классифицирован как Гордон Фримен.

Обращение к блоку основных директив: Объект, классифицированный как "Гордон Фримен", подлежит немедленному уничтожению!

Приступаю к выполнению алгоритма...

...Гордон завороженно смотрел, как к нему поворачивается робот, чем-то смахивающий на гигантского синего ящера...

Последний рывок

...Барни первым делом схватился за рацию:

— Доктор Розенберг! Прием! Прием!

— Да, Барни!

— Рад слышать вас, док!

— Я тоже! А теперь подойди к кристаллам и стань возле пункта управления маячком.

— Окей, я на позиции. Что делать?

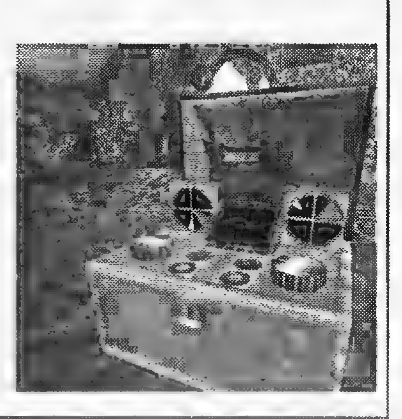
— Поверни ручки управления так, чтобы стрелки на экране совпали с закрашенными участками, — и услышишь гудение.

— Да, док. Все есть.

— Теперь подожди немного: системе требуется время, чтобы загрузить телепорт.

— Док, я его не вижу!!! Где он?!

— А ты и не должен его видеть! Он открылся там, куда тебя телепортировало вначале.



Перед глазами Калхуна мелькнули уничтоженные скатом островки, обвалившаяся площадка...

— Но как я туда попаду?!

— Пещера слева от тебя... посмотри в ней! Точнее сказать я не могу, у меня есть только примерная карта того места, куда ты попал.

Офицер поплелся в пещеру, на проверку оказавшуюся тоннелем. Почти в самом его конце был небольшой завал. Калхун хотел вернуться назад, но ему показалось, что он что-то услышал. Он прислушался и услышал звук, издаваемый открытым телепортом.

Калхун сдаваться не собирался. Он снял с себя галстук, который все еще болтался у него на шее, и обвязал им три оставшиеся гранаты. Потом он взвел их, закинул все это устройство под завал и отбежал подальше. Результат не заставил себя ждать: от взрыва большая часть камней просто рассыпалась, а остальные разлетелись в стороны. Барни со всех ног кинулся к телепорту.

— Быстрее, Калхун, у нас кончается энергия!..

Офицер прыгнул...

...Ощущения повторялись: вот — нет материи. Вот — головокружение и зеленые вспышки.

Барни осторожно открыл глаза. Над ним что-то нависло. Потом туман, ранее застилавший глаза, рассеялся, и загадочное что-то превратилось в озабоченную физиономию доктора Розенберга.

— Слава Богу, ты очнулся! У нас оставалось мало энергии, и мы боялись, что ты не сможешь вернуться.

— Постойте-постойте... Но если у вас не хватало энергии на то, чтобы вернуть меня, то...

— Совершенно верно. Послать никого мы тоже не можем.

Калхун уже понял, что сейчас услышит.

— Барни... Кто-то должен подняться наверх и зарядить энергоячейку. Мне не хотелось бы снова тебя просить, но только ты имеешь хоть какие-то шансы сделать это. Несколько ученых уже отправилось к заряжающему устройству, но они до сих пор не вернулись. И, как мне кажется, не вернутся.

— Черт. У вас аптечка-то есть?

— Да, Барни, держи.

Калхун начал перевязывать раненую ногу, по ходу дела что-то обдумывая, после чего сказал:

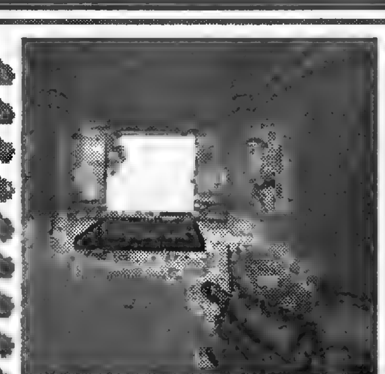
— Док, показывайте дорогу.

Полковник Макгвайр рвал и метал. Он упустил Фримена, он упустил Калхуна. Ничего хорошего это не предвещало. Это предвещало только плохое. О-очень плохое...

Послышался звук спускающегося лифта. Макгвайр на секунду замер, а потом связался с техниками, которые подтвердили его догадки: Калхун направляется прямо к ним в руки. Макгвайр приказал техникам тоже спускаться и очистить его команде путь.

Барни нажал на кнопку возле двери и поспешно отошел от нее. Предосторожность оказалась отнюдь не лишней, потому что за дверью "крокодил" увлеченно пожирал тело какого-то охранника и, услышав шум открывающейся двери, начал поворачиваться. Барни сдуру влепил в "крокодила" гранату из подствольника, и взрывной волной охранника отбросило назад, к направляющей рельсе лифта. Спина негодующе взвыла.

Кое-как, оправившись от шока, Барни поднялся с жесткого холодного бетонного пола. Зря он так. Спина еще долго-долго ныть будет. Барни высунулся из проема ворот. Дверь слева не обнадеживала: кодовый замок висел рядом с ней на одном проводе. На замке можно было различить следы травм различной степени тяжести. Попросту говоря, замок расстреляли. "По-русски... Это их любимый метод — с помощью лома и обесчещенной матери... Но зачем?.." — подумал Калхун. Ответ пришел сам собой: "Чтобы блокировать мне путь. Именно через эту дверь проходил один, главный путь к генераторной. Обыкновенной энергии, которую вырабатывает электростанция комплекса, для зарядки ячейки не хватает. Требуется дополнительный источник, коим и является генератор".



Посмотрев вправо, Барни увидел подъемную площадку на другой ярус. "Ну хоть эту панель целой оставили!" — с облегчением подумал он. Ему явно не улыбалось лезть вверх вручную. Немного "подумав" после нажатия кнопки, лифт пошел вверх.

Перед Калхуном предстали еще две металлических двери и окно, забранное решеткой. За ней стояли охранник и ученый. Вдруг за спиной охранника телепортировался "электрик". "Сзади!" — закричал Калхун, но было поздно. Тварь свалила охранника ударом мощных лап, а ученого добила электричеством. Тут "электрик" повернулся и выстрелил в Барни. К счастью, решетка не пропустила разряд и приняла его на себя. "Подожди, тварь, у меня есть оружие поэффективнее!" — прошипел Барни, поднимая винтовку. Через мгновение все было кончено. Охранник еще немного поломился в запертые двери и пошел назад, решив спросить Розенберга о других ходах. Но когда он спускался на лифте, он услышал, как чем-то металлическим постучали в дверь с разломанным замком. Потом ее начали вскрывать автогеном. Барни приготовился ждать гостей: он неторопливо перезарядил подствольный гранатомет и винтовку. Луч автогена дошел до конца и исчез. Дверь содрогнулась от сильного удара, но выдержала. Последовал еще один удар, и дверь с грохотом свалилась на пол. За ней стояли трое солдат. Стояли... Некоторое время, пока Барни не пальнул из гранатомета.

Теперь они лежали. По частям, правда, но лежали. Охранник собрал магазины для винтовки. На одном из них его привлекла бирка: "Полковник Макгвайр". Но это имя ему ничего не говорило. Он сунул магазин в карман бронежилета. Потом, ступая по-кошачьи мягко, обошел офисные помещения, по пути гася сопротивление.

За те пять минут, которые Шепард полз по трубе, он успел возненавидеть все вентиляционные системы на свете. "Они бы тут хоть указатели нарисовали! Или трамвай пустили," — подумал Шепард после того, как снова уткнулся в тупик.

Он наконец-то добрался до заветного выхода, вышиб решетку и спрыгнул на пол. Судя по надписям, он оказался в "контрольной камере телепортатора Лямбда". Капрал нажал на кнопку, расположенную около двери, но ничего не произошло. Шепард уже думал было сунуться обратно в вентиляцию, но замок пискнул и дверь открылась. Телепортатор работал! Вокруг него летали непонятного вида твари. Вдруг он увидел человека в желтом спецскафандре, бегущего к телепортатору. "Фримен!!!" — капрал поднял винтовку и открыл огонь. Но было поздно — "Фримен" уже успел прыгнуть в телепорт. Шепард сначала бросился за ним, в телепорт, но потом передумал и закинул в пятно телепорта пакет с тротилом. Пакет исчез. На лице капрала мелькнуло некое подобие улыбки, его губы прошептали: "Прощайте, Гордон!". Он нажал на кнопку...

...Доггинза швырнуло на землю. Он сначала даже не понял, где находится. Потом пришло понимание. Понимание и страх — потому что его телепортировало на островок, находящийся довольно далеко от основного участка суши. Доггинз отдал костюму приказ аккумулировать энергию для длинного прыжка. Он разогнался и не заметил странного вида пакет, который перенесло вместе с ним. Все бы ничего, но как только Доггинз прыгнул, пакет взорвался. Доггинза понесло вперед. Его ударило об угол следующего островка, в нем что-то хрустнуло, и подступила Тьма...

Осталось прыгнуть

— Я знал, что ты придешь! — прохрипел раненый охранник. — Ты должен зарядить энергоячейку, — он дрожащей рукой указал на небольшой бочонок, стоящий возле него. — В устройстве за моей спиной.

Он начал подниматься, но не удержался на ногах, повалился на землю и затих. Барни от-



крыл дверь и вкатил ячейку туда, куда показал охранник. Подошел к стоящему рядом пульту управления и ввел необходимую программу. Энергоячейку затянуло внутрь, и ее охватило желтое свечение. Секунд через пять свечение погасло, и слегка светящаяся ячейка выехала обратно. Калхун вкатил ее на платформу и отправил наверх. Не веря в то, что скоро все закончится, он добрел до нормального лифта и поехал вверх. Там его уже встречал доктор Розенберг.

— Барни! Мы уже начали загружать телепорт! Пошли, поможешь мне.

Барни проследовал за припустившим бегом ученым. Калхун оглядел телепортатор. "Спаситель ты мой!..." — подумал он.

— Барни! Поднимись наверх и опусти рубильник в будке управления вниз до упора!

Тот послушно последовал указаниям Розенберга. Но тут завизжала серена.

— Барни! Я забыл включить систему охлаждения! Включи ее! Вентиль находится напротив лестницы!

Барни сломя голову кинулся к вентилю. Он начал легко поворачиваться.

— Отлично! А теперь сними защитное поле — в будке управления нажми на красную кнопку!

Калхун сделал все, что было сказано.

В комнату вбежал ученый.

— Немедленно, Вальтер! — прозвучал голос Розенберга. — Не волнуйся, Калхун, телепортатор запрограммирован на автоматическое обновление четыре раза!

Остальное Барни проделал на автопилоте. Он снял защитное поле для Сименса и очнулся только тогда, когда сам Розенберг исчез в телепорте. Телепортатор начал обновляться четвертый, последний раз — для него. Тут послышался знакомый стук в металлическую дверь и шипение автогена. Калхун выглянул из будки и подложил прямо под дверь упаковку ТНТ. Пусть только попробуют сунуться! Их разорвет на части, как только дверь упадет. Барни снял защитное поле, дождался взрыва тротилового пакета и проверил, не осталось ли кого в живых. Не осталось. Охранник, не веря, что все закончилось, вылез из будки и прыгнул в телепорт.

Все было привычным и неновым. Зеленые вспышки, исчезание материи... Все это было, было, было...

Барни огляделся. Его перенесло на автостоянку на выходе из этого тихого местечка. Все вокруг пульсировало зеленым светом. Доктор Розенберг уставился на охранника с недоумением:

— Сименс! Ну-ка, подойди сюда! Тут что-то с Калхуном!

Сименс подбежал и также посмотрел на Барни с удивлением.

— Не понима... — тут свет снова погас, и Барни снова очутился в параллельном мире... Но зеленая пульсация не прекратилась, и Барни перенесло в какую-то кладовку. Мимо единственного окошка с решеткой две пары ног в армейских серо-зеленых штанах протащили кого-то в желтом скафандре. Послышался скрипучий голос-рык:

— Куда отнести этого Фримена?

— Наверх! На допрос!

— Зачем?! Давайте убьем его сейчас! Что-о? Нашли тело? Какое тело? А ха-ха-ха!...

"Ах вот ты какой, Гордон Фримен!" — подумал Барни и свет снова исчез.

...Зеленая пульсация прекратилась. На этот раз Барни снова очутился на стоянке. Вот автомобили, а вот...

А вот — Розенберг!!!

Как же я по вам соскучился, док!

Да-да, я тоже!

Теперь — на свободу?

Теперь — на свободу.

Без непредвиденных последствий?

Без непредвиденных последствий.

Поехали!

Поехали!!!



...Барни остановил джип в пятистах метрах от шоссе.

— Почему мы остановились? — тревожно спросил доктор Розенберг.

— Я просто очень сильно устал...

Объект: Барни Калхун, офицер охраны.
Статус: Вне пределов досягаемости.

Эпилог

Через месяц после инцидента "Черная Месса".
04:38 a.m.

Калхуну снился кошмар. Он метался по кровати, словно убегал от кого-то, но никак не мог убежать. По его лицу струился холодный пот, а зрачки под веками метались. Каждую ночь ему снился один и тот же кошмар. Он начал посещать бывшего офицера охраны тридцать дней назад, с того самого момента, как...

Кошмар закончился оттого, что Барни проснулся, ударившись головой о прикроватную тумбочку. Барни в изнеможении раскинулся на кровати и прикрыл глаза. Вдруг раздался телефонный звонок. Калхун подозрительно уставился на назойливо звонящий аппарат.

В кошмаре телефон тоже звонил.

Помедлив немного, Барни снял трубку:

— Алло?

— Мистер Калхун? — полувопросительно произнес мужской голос.

Барни посмотрел на трубку. В кошмаре голос был тоже мужским.

— Мистер Калхун! — повторили на другом конце провода.

— Да, — Калхун очнулся от ступора. — А вы кто такой?

— Это не имеет значения.

— А что имеет значение?

— То, что мы предлагаем вам работу. Работу учителя. Вы будете учить элитных бойцов.

— А если я откажусь?

— Вы получите другую работу. Но уже в качестве мишени для тех же элитных бойцов.

— Черта с два. Я уже прошел один Ад, выдержу и другой!

— Мистер Калхун, — укоризненно произнес голос. — То, что мы устроили на Черной Мессе, не составляет и трети наших возможностей.

— Так значит... Черт, да кто же вы такие?...

— Агентство по чрезвычайным ситуациям, — голос усмехнулся. — Точнее, по созданию этих ситуаций. Мы выпускаем нужную информацию и уничтожаем ненужную, способную повредить людям. А меня вы видели. Я проехал мимо вас в монорельсовом поезде еще до взрыва. Так договорились, мистер Калхун? Или же рискнете пройти Ад по новой?

— Да. Договорились.

— Ну, тогда подойдите завтра — голос назвал адрес — в двенадцать часов. И не волнуйтесь, вы нам слишком нужны, чтобы вас так просто убить.

Барни медленно положил трубку.

Он понял, что его кошмар не закончился.

Его Кошмар только начинается.

Щербач Кирилл a.k.a. Sahem (retired Chikotilo) chikotilo@tut.by

мнение

Работа компьютерных клубов — обратная сторона

Порой (а, может, и часто) мы посещаем компьютерные клубы (КК). Кто-то для того, чтобы расслабиться, кто-то для того, чтобы потренироваться, а кто-то для того, чтобы работать. И в день, и в ночь, и в будние дни, и в праздники. Это целый штат, состоящий из охранников, администраторов, иногда барменов и психологов, а также бухгалтеров и, конечно, директора. Мы поиграем и уйдем, а они останутся, и будут ждать новых посетителей. Вот и все, что большинство из нас знает о клубах. Волею судьбы мне пришлось поучаствовать в создании и сопровождении одного минского клуба, и я очень хочу, чтобы Вы, прочитав эту статью, стали уважительней относиться к работникам таких заведений.

Работа с клиентами

Работа с клиентами — самая важная сторона деятельности любого клуба, ведь не будь у большинства КК админов-энтузиастов, которым не лень улыбнуться каждому клиенту, помочь при неполадках с железом не только советом, но и делом, то большинство из таких КК просто бесславно закончило бы свое существование, так толком его и не начав. Можно провести аналогию с дискотеками, где часто можно увидеть т.н. "огненных леди", которые шевелят толпу, отдают ей свою положительную энергию и тем самым поднимают престиж своего заведения. Конечно, можно со мной не соглашаться, но всегда приятнее сидеть в месте, где тебе рады, где тебя уважают и всегда ждут.

Отношение к клиенту тоже должно быть особым. Это должен понимать и сам клиент, ведь именно он для администратора царь и бог, ведь именно он и никто другой кормит всех без исключения работников клуба. Но это не значит, что клиенту позволяется делать в клубе все, что угодно, так что не обижайтесь на охрану, если Вас выкинут из клуба за мат или удары по компьютеру (пусть даже и повисшего в самый ответственный момент игры). Чаще всего вывести админа из себя очень трудно, но если это удалось, то лучше просто встать и уйти, не устраивая скандала и не вступая в самую агрессивную стадию конфликта — драку.

Многим интересен тот факт, что часто игроки идут в клуб только в смену определенного админа. Почему они это делают? Это говорит о том, что другие администраторы неуважительно отнеслись к клиенту, а значит не справились со своей задачей по привлечению новых посетителей. Часто они начинают чувствовать себя полноправными хозяевами клуба, со всеми вытекающими. Потеря клиентов ведет к уменьшению прибыли, а зарплату все хотят получать в срок... Так что если Вам нагрубили или, не дай Бог, на Вас накричали, то смело пытайтесь поговорить с вышестоящим лицом, объясните ситуацию, скажите что Вам не понравилось в поведении админа. Уверяю Вас, в 99% случаев Вас по крайней мере выслушают и поблагодарят за оказанную помощь. Разумеется, это не значит, что надо за каждое повышение тона голоса бежать к директору.

Сложившаяся ситуация, связанная с негативными высказываниями о работе КК, является серьезным препятствием для их работы. Уже сейчас от этих заведений требуют наличия в штате сотрудников, имеющих педагогическое образование. Конечно, это очень накладно, но, возможно, именно этот факт поможет властям взглянуть шире на работу клубов. Как мне кажется, игры тоже не должны быть самоцелью проекта, ведь просто наличие на жестком диске обучающих программ часто дает повод владельцам сказать о том, что их клуб работает и над образованием посетителей! Но сейчас в Минске появляются заведения, где люди именно работают, а не играют, таким образом мне лично не понятна позиция властей о желательном наличии на компьютерах образовательных программ, ведь если у человека есть альтернатива, он пойдет в тихое место, а если срочно нужен выброс адреналина, то тот же человек пойдет именно в КК.

Школы и родители

Конечно, многих радуют первые успехи в образовательной работе клубов, но, со временем, начинали приходить представители школ и говорить, что ученики прогуливают занятия в КК уроки и целые школьные дни. Нельзя конфликтовать со школами... Ведь это чревато серьезными последствиями для всех, в том числе и для простых игроков, которые ходят в клубы во внеурочное время. Стоит, наверное, немного подумать, перед тем как уйти с уроков без уважительной причины. Конечно, я понимаю, что очень часто школа надоедает, но как это объяснить директору или завучу? Ведь не скажешь же, что у тебя внеплановые сборы кружка по киберспорту. Кстати, это ведь интересная идея, устраивать чемпионаты между школами по тому же Counter Strike или WarCraft! Надо попробовать донести эту идею до директора и начинать формировать школьную команду. Ведь есть же у нас Федерация киберспорта, а значит появились предпосылки к признанию вышеперечисленных игр видом спорта. Так почему в школе может быть команда по баскетболу и не может быть клана, тоже представляющего школу на различных чемпионатах?

Часто в клубе появляются родители, чтобы посмотреть, чем же занимается ребенок в свое свободное время. Большинство, посмотрев на обстановку, уходит, но есть небольшой процент тех несчастных, дети которых чрезмерно увлеклись играми. Вот этот контингент менее всего приятен администратору, и не потому, что люди эти приходят сюда ругаться, а потому, что очень часто приходится слышать голос плачущей матери, которая просто хочет знать, где ее сын и не случилось ли с ним чего-нибудь. Как тут можно что-то комментировать? Ведь чаще всего КК не виноват в этой ситуации. Подросток просто не хочет идти домой по каким-либо причинам и ему совершенно не важно, где провести это время. Так что если есть в лице КК альтернатива распитию спиртных напитков где-то на лавочке в парке, то с этим надо только соглашаться. По крайней мере Вы знаете, где находится Ваш ребенок. Да, и не надо экстремистских действий по отношению к администраторам — главное понять, что админ не соучастник, это просто его работа и он меньше всего виноват в том, что ребенок прогуливает школу и не появляется дома. Может, проблема кроется где-то вне стен КК?

Вандалы и их друзья

Такое мнение может сложиться у случайно забредших в КК родителей о игроках, а если они послушают их разговоры, то желание пускать свое чадо в клуб резко исчезает. И дело тут не в специализированном жаргоне типа "нычка, кемперка, фрагнул" и т.д., а в не совсем корректной лексике. На мой взгляд, гораздо лучше, если мы будем следить за своим поведением в КК в частности и в обществе вообще. Ведь очень часто в клубах сидят дети, и трудно представить, чего они наберутся во время игр. Наверно, стоит подумать не только о себе, но и о маленьких товарищах (им тоже могут запретить ходить в КК, и тогда страна лишится поколения талантливых игроков, а это скажется на нашем (и без того плохом) имидже на игровой арене мира). Ну да ладно, я достаточно всех настращал, но всегда лучше не провоцировать охрану и не ломать (пусть даже и случайно) манипуляторы и наушники.

Очень часто, после очередного сеанса, одуревший геймер забывает "уши" на шее и выламывает их с корнем, когда пытается пройти к выходу. Это хорошо еще, что сломались наушники, а если бы полетел порт, а вместе с ним и звуковая карта? Тогда бравая охрана может и потрудиться запомнить Вас в лицо с целью дальнейшего запрета на доступ... А как влетит за девайс администратору! И не важно, что он не виноват, просто так легла карта, а он ОБЯЗАН следить за порядком на территории. Мышки — та еще песня. Они быстро загрязняются, ломаются и крадутся. И если в первых двух случаях чаще всего геймер не повинен, то последнего лучше не допускать.

Стиль клуба

Разумеется, будет очень хорошо, если у КК есть своя подчеркнутая направленность, ведь заядлому квейкеру приходить в клуб любителей WarCraft не очень нравится, а это лишний негатив в отношении к КК.

Немалую роль играет оформление игрового зала. Вообще, стиль клуба зависит от его названия и направленности, так что я перечислю только основные атрибуты, отличающие Ваше любимое заведение от обычного ЖЭС-овского клуба. Согласитесь, что искусственные цветочки, вставленные в кусок проводки, не являются качественным интерьером крутого клуба:). Мне кажется, что владельцам стоит поразмыслить о граффити на стенах (или хотя бы о плакатах компьютерной тематики) и о стильной вывеске с названием клуба. К сожалению, вывеску быстро сломают и вынесут (стоит подумать о мерах предосторожности), а граффити могут разрисовать (надо обеспечить защиту от шаловливых посетителей).

А вот посетителям стоит крепко призадуматься над такой темой, как активное участие в жизни КК. Вообще, активная жизненная позиция неплохой атрибут для любого человека, но если Вы предложите директору разрисовать стены клуба качественным граффити, то это лишний раз докажет, что не все игроки являются членами помешанной кучки фанатиков, как считают некоторые взрослые.

Вообще, если эта тема кого-то взволновала, если кто-то ждет продолжения, то милости прошу, пишите.

Владимир Белько wowa_b@tut.by

Клуб GoodWin планирует серию чемпионатов по Diablo

Для всех домашних профи, геймеров, разбросанных по разным местам, никем не признанных знатоков игры, настала пора проявить себя, обменяться опытом с другими и просто здорово потусоваться.

В конце марта пройдет первый чемп 1x1 по Diablo II LOD, который откроет целую серию чемпионатов. Главной целью является привлечение как можно большего количества поклонников данной игры и объединение под мощным патронажем клуба всего Diablo-сообщества. Чемпионат проводится в интересах всех любителей игры, для повышения квалификации и поднятия боевого духа. Турнир пройдет по довольно экзотическим и приятным правилам. Среди нововведений — виртуальная валюта, за которую можно покупать любые вещи. Регистрация игроков будет проходить до 28 марта. При регистрации достаточно будет только назвать имя персонажа и выбрать вещи, которые будут на нем одеты, при этом уложившись в виртуальную сумму, которую вам выдают на месте. Вас ожидают отличные призы, сопутствующая система клубных карт и скидок, общение с интересными людьми, поддержка и форум на белорусском игровом портале www.gamer.by. Подробности и окончательную дату проведения можно узнать у администраторов клуба GoodWin. www.goodwin.by.ru

интервью



Мы продолжаем серию интервью с представителями белорусского киберспорт-комьюнити. На этот раз на допрос ко мне попал представитель сильнейшего Q3 TDM-клана tRainspotting — Таран "taran2L*tR" Павел.

MouseSportIKnesltR: Итак, представься: как тебя зовут, сколько тебе лет и пару слов о себе?

taran2L*tR: Зовут меня Таран Павел Сергеевич, мне 17 полных лет, по паспорту холост, но есть подружка =).

— За какой клан играешь?

— В данный момент за лучшую тимплейную команду Беларуси — tRainspotting.

— Расскажи поподробнее про клан: как был создан, откуда пошло название и, самое главное, как ты туда попал и собираешься ли выбираться =)?

— Если рассматривать всю мою историю кланов, то начинал я с клана Dantai. Клан был организован из друзей. Тогда играть мы совсем не умели. Помню устраивали баталии против ботов. Цель была выиграть Anarki на q3tourney4. Потом, как только стал играть лучше, то ли почувствовал в себе силы, то ли захотелось стать мега-отцом, пошел в тогда еще сильный белорусский клан eXtream. Ребята неплохо играли, хотя бы могли что-то показать против сильных команд, да и сами о себе они говорили, что они 2-е в Беларуси. А взяли меня под предлогом, что я им сделаю клановую страничку =). Вот так я и попал в eXtream. Потом, как это бывает, команда стала потихоньку распадаться... Короче ребята стали забивать на все это. Я так дальше жить не мог и ушел с команды. Блуждал я, как волк одиночка, пока не забрел в компьютерный клуб Portal, где тренилась грозная команда tR, которая заняла 1-е место на последнем TDM 4x4 чампе. Сел с ними поиграть, сыграл неплохо. Как сейчас помню, выиграл Satur9-а на q3tourney2, Киву на ztn3tourney1 и Hunter-а на всех. Киперу проиграл... И я заметил, что ребята начали ко мне присматриваться, пошли разговоры о том, чтобы взять меня в команду. Но потом пошел тот период, что я просто не мог их выиграть. Они меня рвали в пух и прах, и мои надежды попасть в команду потихоньку остывали. Сатурн мне даже сказал, что возьмет меня в команду, когда я выиграю у него. Такой момент случился. В один день я выиграл его и Киву, причем довольно сильно. С того момента я стал мембером команды.

— А по времени как давно ты играешь в ку3?

— Сложно сказать. Помню, была зима. А, вспомнил, зима 2000 года, тогда мы организовали свой клан и начали играть еще в Quake2, это потом мы вдруг резко перешли на Quake3. Если кому интересно, то начали мы с Quake2, а не с Quake3, потому что в ку2 можно было играть по модему, что мы и делали в свободное время. Потом, я как-то заинтересовался третьим и стратегически переманил остальных =).

— А до этого не пробовал играть в какие-нибудь другие сетевые игры?

— Как я уже говорил, начали мы с ку2, а если быть вообще точным, то первая игра, в которую я поиграл по Сети, это UT. Нам понравилось, даже мы со своим скилом могли сбивать там головы у противника. Но дорубала, что и тебе легко сбивали голову. А сейчас я очень заинтересован в WarCraft 3. Классная игра и очень продуманная. Как говорится, одни плюсы. Лицензионный диск стоит 5 баксов, демки весят мало, можно играть по модему без особых проблем...

— tR`ы известны прежде всего как тимплейный клан. А как получилось, что вы играете в основном тимплей, причем лучше всех в республике на сегодняшний день?

— Все очень просто. Наша команда — это прежде всего грамотно подобранные игроки. У нас все хорошо отыграно, мы все знаем, что нам делать на каждой карте. Даже если мы проигрываем на 30 фрагов, мы знаем, что мы еще можем выиграть на 20. Короче, все у нас ок. Я даже вывел такую теорию, что для того, чтобы команда наилучше играла, надо, чтобы в ней было 2 аркадника и 2 стратега. Это наилучшее сочетание игроков. Причем если не идет игра у аркадников, то идет у стратега. В общем, именно так построена игра и у tR. Я и Сатурн — аркадники, а Кива и Легрес — стратеги.

— Поясни, что ты подразумеваешь под аркадниками и стратегами?

— Хорошо, только под словам аркадник надо подразумевать грамотного аркадника. Тупая аркада никогда не решает. Значит так: аркадник — игрок, который никогда не стоит на месте, он всегда знает, что его стрельба лучше его противника. Если аркадник 200/200, он делает минимум 10 фрагов подряд. Попасть 3 рокета в пачку подряд — это его работа. Стратег — человек, который может жить без красного и меги в течение всей игры, он никогда не лезет на рожон. Он знает, что противник его может перестрелять, и команда потеряет контроль над картой и они могут проиграть. Вот в принципе и все.

— Я знаю у тебя были серьезные попытки продвинуться на поле 1x1? Насколько успешные: как ты сам оцениваешь?

— Да, был такой момент, что я играл 1x1. А играл я в него лишь по одной причине. 4x4 мне играть было не с кем, поскольку в tR я был тогда запасным. Пришлось продвигаться. Насколько я помню, 1-х мест у меня никогда не было. Хотя был очень близок к ним. Лично я считаю, что моя игра не предназначена для дуэлей, часто проигрываю из-за психологических срывов. Хотя я уверен, что если меня пропрет, то смогу выиграть любого. В тимплее я всегда себя чувствую свободно и могу показать хороший класс игры.

Кудесники из Владивостока: разработчики "Космических рейнджеров"



"Космические Рейнджеры" от Elemental Games (издатель в России — 1С), появившись незадолго до нового года, успели прочно укрепиться на винчестерах и в душах белорусских/российских игроков. Немудрено: разработчикам удалось угадать (создать заново?) неуловимую формулу притягательности — игра затягивает и не отпускает. Представляем вашему вниманию интервью с Дмитрием Гусаровым, директором Elemental Games, который любезно согласился ответить на вопросы нашей газеты. Кстати, Дмитрий родом из Борисова, хоть сейчас живет и работает во Владивостоке, так что можно смело сказать, что это успех и нашего земляка, а это вдвойне приятно.

"ВР": Приветствую, Дмитрий! Расскажите, пожалуйста, о своей команде. А то на слуху из российских команд лишь "монстеры", вроде G.S.C.-Gameworld, Maddox, Nival и иже с ними, а про Elemental Games до конца прошлого года слышали очень немногие.

Дмитрий Гусаров: Мы Владивостокская команда. Работаем уже более трех лет. Многие нас знают по игре "Генерал" и названию NewGame Software. Полгода назад мы решили полностью отказаться от разработки "по интересам" и перейти исключительно на коммерческую основу. Так возникла фирма Elemental Games со всей новой атрибутикой, т.е. буквально вместе с выходом нашего первого коммерческого продукта. И, конечно, мы пока мало кому известны. Вот сделаем еще пару больших игровых проектов — и тогда все будут знать и любить EG.:-)

"ВР": Лично я в этом не сомневаюсь;). Скажите, Дмитрий, почему такой замечательный проект "подкрался" тихо и незаметно? Да об этом же надо было трубить во все трубы: "Русский Star Control!", "Космические Рейнджеры — новый мир!" и т.п.?

ДГ: Я — разработчик программы, и я не могу судить о действиях издателя. Если бы меня посадили продавать мою игру, я бы написал огромный плакат с наглым слоганом и развесил бы его на главных улицах всех городов, снял бы не менее наглый ролик и крутил бы по телеку и т.д.:-) Но каждый должен заниматься своим делом, а мое дело — делать игру.

"ВР": Банальный вопрос — почему избрана старая добрая космическая тема, а не модные нынче темы фэнтези или, скажем, ВОВ?

ДГ: Да просто хотелось сделать игру про космос, про приключения — отвязную игру. Не просто леталку с банальной войной против марсиан, а свой мир, населенный своими расами и живущий по своим правилам. Думаю, что шанс сделать что-то подобное "Космическим рейнджерам" в мире фэнтези у нас еще остался. Дело за малым: придумать такой мир, населить его, поставить всем персонажам мира задачи и запустить проект в жизнь. Игры на исторические темы, и особенно ВОВ, мы делать не планируем. Это ведь исторические игры, которые основаны на том, что было. А мы постараемся делать то, чего еще нет! Типа для развития воображения игрока.:-)

"ВР": На что вы ориентировались, когда делали "Рейнджеров"?

ДГ: На все подряд.:-) Дух игры должен был быть, как в Pirates! и Elite. Внешний вид — как Star Control. Логика происхождения событий и обработки хода — как в Civilization и МОО. Получилось нечто новое, и каждый видит в ней то, что хочет увидеть.

"ВР": И действительно — таких "живых" игр давно уже не выходило. Даже, быть может, со времен Star Control/Elite;). А вообще, как создавался проект? Какие-нибудь интересные факты, курьезы, случаи?

ДГ: Да случаев много всяких было. Я не знаю, что и сказать — что смешно, а что и нет. Вот, например, один забавный случай: мы вначале делали мир совсем живым, т.е. рейнджеры могли без игрока игру закончить. Так вот, один из тестеров играл-играл целую неделю — радовался. А потом рассказывали так: другие рейнджеры, пока он развивался, прилетели и замочили Махпеллу, а он бросил клавиатуру, закричав [censored]!... Он был так зол на игру, что мы с трудом упросили его тестировать ее снова. А нам это наука была — сделали игру так, что игрок для финала нужен. и игрок теперь не расстраивается.

"ВР": Такой вот простой и одновременно замысловатый вопрос: сложно ли делать игры?

ДГ: Конечно. Приходится сидеть, занимаясь бесконечным потоком изобретений. Годы делать одну игру. Скукота! Бизнес этот далеко не для всех. Лучше всего первый раз делать клон. Это во много раз упростит работу, т.к. не нужно изобретать интерфейс, да и геймплей заранее определен.

"ВР": Кстати, а компьютерные игры лично для вас — это бизнес или творчество?

ДГ: Лично для меня — и то и другое. Я совмещаю эти понятия. Так сказать, сбылась детская мечта. Можно и реализоваться, и денег хорошо заработать. Очень перспективный и быстроразвивающийся вид бизнеса, игровая индустрия.

"ВР": Планируется ли экспаншен к "КР"? Или сразу сиквел?

ДГ: Думаем, что будет и то, и другое! Сейчас с издателем говорим на эту тему. Но пока еще ничего не решено, хотя принципиальная договоренность есть. Осталось дело техники — договор подписать и начать работать! Будет и адд-он через полгода, и через два года полноценная 3D игра-продолжение.

"ВР": Немного отвлеченный вопрос, но тем не менее: что вы думаете об индустрии компьютерных игр в мире и в России? Будут ли через пять лет безраздельно править консоли? Будут ли вообще играть в игры? Небольшой эксклюзивный прогноз...

ДГ: Да это самый лучший вопрос! И я точно знаю ответ!:-) Полагаю, играть будут все больше и больше. Как в России, так и во всем мире. Игровая индустрия будет в ближайшие десятилетия крепнуть и потом, скорее всего, сольется с кино, радио и телевидением. Это весьма перспективно как для зарабатывания денег, так и для развития (образования) человека.

"ВР": Т.е. игры все-таки развивают и учат? А то как-то уже приелось слушать обратное. Считаю, что игры, может быть, и учат, но далеко не все; и уж, разумеется, не те, за которыми сутками просиживает молодежь в компьютерных клубах (тот же CS, например)...

ДГ: Зависит от игры. Есть игры, которые отупляют, есть — которые учат. Во всем надо чувство меры. Если сахар жрать большими ложками, то попа слипнется. Так и CS. Если играть и играть в него, то через пару лет можно успешно деградировать. А если играть в игры типа Цивилизации и Heroes M&M и постоянно открывать для себя все новые горизонты в играх, то это, безусловно, только развивает.

"ВР": А как насчет консолей?

ДГ: Консоли — круто? Возможно. Удобно? Конечно! Развиваться будут? Безусловно! Но не стоит забывать, что у каждого человека будет стоять на столе ПК. А человек ленив, жаден и т.д. Ему лень включить эту приставку, жалко денег на новую приставку и т.д. Половина людей просто обречена играть на своих персоналках. Кстати, нельзя упускать такие вещи, как эмуляторы. Эти программы позволяют запускать игры, написанные для других платформ. Я сейчас на своем ПК играю в Fire Emblem для Super Nintendo. Так даже удобней играть!:-)

"ВР": Больной вопрос примитивизма — не кажется ли вам, что современные игры в погоне за качеством картинки и общей расфуфыренности потихоньку превращаются в примитивные развлечения, предназначенные, в основном, для спинного, а не головного, мозга?

ДГ: Кажется — это слишком мягкая постановка вопроса. Вот моя точка зрения: с одной стороны, по телевидению, в газетах постоянно транслируют мысли людей, не играющих (старшего поколения). Эти люди ничего не понимают в играх и из-за собственной невежественности приписывают им всякие грехи, начиная от "наркоманства" и заканчивая насилием, вплоть до убийства мирных жителей. С другой стороны, по большому счету, дети играют лишь в CounterStrike и ему подобные игры. Полезные игры, типа Цивилизации и Transport Tycoon, вымирают. Восторг в обзоре по поводу мультика в очередной игре-клоне пользователь расценивает как повод купить игру, а разработчик и издатель — как повод сделать еще один клон, где все силы будут потрачены на мультик.

"ВР": Так оно и есть, похоже...

ДГ: К сожалению, как раз так все и получается. Журналист в ответе за то, во что мы играем. Я считаю, что нужно нести игровую культуру в массы. Это во многом зависит от журналистов, они формируют мнение потребителей как до, так и после покупки.

"ВР": А в какие игры лично вы любите поиграть (кроме, разумеется, любимого детища;)?

ДГ: Fire Emblem у меня будет долго стоять. Там пять частей цельных. Каждая на месяц игры как минимум. Времени у меня не много.:-) Вообще у меня стандартный набор стратега: Heroes M&M, Age of Wonders, Disciples... Но это уже все надоело.

"ВР": А другие жанры? С коллегами, например, в q3 по сетке?

ДГ: Ну, по сетке оно и понятно. Хотя, знаете ли — надоедает. Я еще doom и первые версии quake играл и много довольно, сны снились часто кровавые. Но переболел, надоело просто прыгать и стрелять. Вообще игры на реакцию надоели, хочется рассудительных, приключенческих и стратегических командных игр.

"ВР": Планируете ли вы выходить со своими продуктами на международный рынок? И вообще, каких новых и интересных проектов от вашей студии ждать в ближайшие годы?

ДГ: Будем выходить обязательно. С Космическими рейнджерами уже выходим. Дема английская в 444 Мб готова.:-) Про ближайшие годы не могу ничего точно обещать. Вполне возможно, что это будут Рейнджеры-2 в полном 3D.

"ВР": Ничего себе дема — на 444 Мб... Кстати, а не сложновато ли было переводить замечательные тексты игры на английский? Мне думается, что это убьет добрую треть (если не больше) их шарма...

ДГ: Не мне судить. Но переводчик у нас с душой. Наташа Белецкая. Она игру сама прошла целиком три раза и в таблице рекордов на первых местах. Думаю, что раз ей это все было интересно, то и перевод наверняка должен получиться клевым.

"ВР": Спасибо огромное, вам, Дмитрий, за интервью! Спасибо за прекрасную игру — желаем ей побольше поклонников, а также коммерческого успеха (чтобы мы смогли увидеть сиквел;). Всем Элементалям желаем здоровья, процветания и творческих успехов на ниве отечественного игростроения! И чтоб догнали/перегнали заокеанских коллег-конкурентов!

ДГ: Спасибо вам. Желаю больших успехов вашей газете. Пользуясь случаем, передаю через всю страну, прямо на мою далекую родину, брату Алексею Гусарову и всем моим близким минчанам огромный привет и кучу поцелуев!:-)

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

— А теперь поговорим касательно недавних турниров. Как можешь прокомментировать победу tR`ов на чемпионате Galaxy Cup, проводимого под эгидой БелФКС?

— Ха. Мы не сомневались, что выиграем. Хотя большой плюс был в том, что мы играли у себя в клубе. Это всегда помогает. Ты привык к компам, тебе все удобно и все устраивает, чего не скажешь про твоих противников. Хотя нам пришлось постараться, чтобы выиграть. Особенно напрягался я. Уж очень не хотелось мне отдавать победу c58.by.

— А теперь перейдем к центральной теме интервью. После Galaxy Cup вы поехали на Asus Open 2003 Q3 2x2 в Москву. Расскажи поподробней про этот турнир и про то, как вы там "зажигали"?

— Да что там говорить, любая поездка это обычно проблема со сном. В поезде спать просто невозможно... Мы не очень играем 2x2 по сравнению с Москвой, хотя у нас в Беларуси можем показать хорошую игру. Одна игра с Москвой запомнилась. Как мы играли с c58 (Полос и noBap) и проиграли им на 2 фрага. Жаль, могли и выиграть...

— А для тебя киберспорт — это просто развлечение или все же ты надеешься и стремишься к, так сказать, вершинам? Какое место в твоей жизни вообще занимает киберспорт?

— Я долго думал над этим вопросом. Размышлял над смыслом игры, смотрел в будущее. Конечно, в киберспорте есть будущее, это мотор, который уже завели и его не остановить. Он будет прогрессировать. И я уверен, что ждать осталось недолго, когда по телевизору начнут транслировать прямой репортаж с чемпионатов по компьютерным играм, но сейчас для меня киберспорт — это развлечение, общение с людьми, поездки в другие города. Но я уверен, что вечно для меня это продолжаться не будет, мне в этом году поступать, буду стараться попасть в ЕГУ на веб-дизайнера. Поэтому мне как-то тошно думать, какое место занимает у меня киберспорт и что будет дальше.

— Как уже стало известно, БелФКС на выставке Тибо 2003 дисциплину ку3 представила как 4x4. Тренируетесь ли вы к этому эвенту? Как сами оцениваете свои шансы?

— Да, мы тренируемся к этому чемпионату. Я думаю, это будет крупнейший белорусский чемпионат в дисциплине Qauke3 TDM 4x4 за всю историю белорусского квейк-комьюнити. Оценивать что-то сложно, поскольку многие команды прогрессируют и напрягают с каждым днем все сильнее и сильнее. Надеемся, что первое место будет за нами.

— А что если приедут "гости" из России, Украины или даже из Германии?

— Этих гостей мы ждем с хлебом и солью. Если они приедут, это будет просто здорово. Давненько хотелось сыграть с кем-нибудь из Украины или Германии. Хотя мне кажется, что эти команды не приедут, однако, уверен, Россия посетит нас. Время покажет.

— А как вообще образовалось название вашего клана — tR?

— Хех. Многие кидаются сразу в панику, когда узнают, откуда пошло это название и как оно переводится. tR — это сокращенно от tRainspotting. tRainspotting переводится как "На игле".

Конечно, многих интересует, откуда это наркотическое название. Все очень просто: в те времена команды придумывали себе сначала сокращенное название, а потом уже как-нибудь его расшифровывают. Поэтому было абсолютно все равно, как расшифровывается название твоего клана, — главное, чтобы звучало устрашающе. Однако, если кто помнит, был такой фильм "На игле", поэтому можно также считать, что название пошло оттуда.

— Как стало недавно известно, из программы WCG убрали Q3. Твои комментарии по этому поводу? На UT 2003 собираешь пересаживаться?

— Естественно, это большое разочарование для многих, тем более, что в этом году отборочные WCG наконец-то будут проходить и в нашей стране. Однако это должно было рано или поздно произойти. Quake 3 уже довольно старая игра, новых игроков в ней практически не появляется, остались только старики, тот, кто смог продержаться в этой сложной борьбе. Насчет UT 2003 не знаю, скорее всего, так и будет, и я уверен, что так сделают многие квакеры всего мира.

— Сильнейшие квакеры мира на твой взгляд? Беларуси? В дуэлях? В TDM`е?

— Сильнейшие квакеры мира на сегодняшний день — это, безусловно, c58*uNkind*Asus и c58*Cooler*Asus. Ребята, которые на самом деле показали, кто есть кто в прошлом году. Парни, которые за год смогли подняться от средних игроков до лучших в мире. В Беларуси сильнейший дуэлянт — это, безусловно, c58.by*keep3r^V4 — парень, который тренируется больше, чем весит. Конечно, таких игроков ждет успех — такой он, мир киберспорта: кто больше старается, тот и выигрывает — как и везде, наверное. А вот насчет TDM я вполне могу назвать себя, хоть это и нескромно, но этот вид игры у меня наиболее удачен.

— Как часто читаешь книги? Какие именно? И вообще чем еще увлекаешься, кроме e-sport`а?

— Читать книги у меня получается редко, поскольку дома бываю в последнее время мало. Я или на подготовительных курсах, или тренируюсь с командой. А если у меня есть свободное время, очень люблю сходить в кино или просто посидеть в какой-нибудь пиццерии с друзьями. Вот так и живем =).

— Спасибо за интервью. Кстати, это было твое первое интервью?

— Да, первое. И мне было интересно =).

Бурдыко Алексей, Knes@tut.by
"Киберспортивный Портал MouseSport"

О том, как мы ждали



"Я вот только одного понять не могу. Уже в течение года присутствующие на форуме обсуждают очень узкий круг вопросов, который, собственно, сводится примерно к следующему: козел ли Питер Джексон, и если нет, то не фашист ли Толкин, а если не фашист, то не кролик ли Элайджа Вуд, а если и это не так, то не идиоты ли сценаристы? И почему Галадриель такая страшная — хоть накрашенная, хоть не накрашенная? Ребят, а может, я там, не знаю, о бабах?"
Крик души одного из обитателей Рунета.

Хотя и не всем поклонникам творчества английского писателя Джона Толкина греют душу разговоры о бабах (мне, например, совсем не греют), однако же, едва ли кого-либо из них, по крайней мере, из тех, кто имеет выход на просторы Сети, не посещало за последние год-полтора острое ощущение дежа вю. Или, как сказал классик, "Подите прочь, какое дело поэту мирному до вас...". Не знаю, правду ли говорят, что фанаты эпопеи Джона Толкина "Властелин Колец" — самые фанатичные фанаты на свете, но то, что они самые въедливые — однозначно.

Не так давно я была молчаливым изумленным свидетелем того, как на одном из форумов оживленно обсуждалась вступительная сцена "Двух крепостей" — одновременное падение доброго мага Гэндальфа, Гэндальфова меча и огненного демона Балрога в бездонную морийскую пропасть. Вопрос состоял в том, может ли Гэндальф, выронивший меч за несколько секунд до собственного падения, догнать его на лету, а потом (все еще на лету) проковырять с его помощью в Балроге несколько дырок. В качестве доказательств с обеих сторон привлекались:

а) засеченное с секундомером время отрыва Балрога, меча и Гэндальфа от твердой поверхности;

б) их сравнительное ускорение (с формулами!), с учетом того, что, во-первых, у Балрога есть крылья, недостаточно мощные, чтобы взлетать, но вполне способные замедлить падение, во-вторых, меч имеет обтекаемую форму, какового преимущества Гэндальф и Балрог, естественно, лишены;

в) волшебная сущность Гэндальфа, способного, возможно, притянуть к себе меч одним лишь усилием воли.

Может, мне просто не повезло, но я не видела, чтобы фанаты, скажем, "Матрицы" с учебниками генетики в руках выясняли, из чего производится биомасса, которой питаются обитатели "Навуходоносора". Видя все это (и тысячу других подобных примеров), даже самый далекий от толкинизма человек проникнется восхищением перед режиссером экранизации Питером Джексоном: знать наверняка, что твое творение будет препарировано под электронным микроскопом, причем далеко не всегда доброжелательно настроенными критиками, и все же не побояться показать миру свое вИдение "книги столетия".

... и самое главное, надо понять вот что: это единственная экранизация. До следующей мы с вами, скорее всего, не доживем. Ну так и хочется видеть фильм как фильм, а не чьи-то фантазии на тему...
Жалоба турка (в буквальном смысле).

Ждать фильмы "Властелин Колец" фанаты начали еще лет шесть назад — когда обо всем проекте ходили лишь туманные слухи. Тогда же появился сайт "Хеннет-Аннун" (http://fan.theonering.net/henneth-annun/), функционирующий до сих пор, хозяева которого с истинной самоотверженностью собирали и собирают по сети крохи информации, да еще переводят ее на русский. Мандраж был тем более жестким, что люди совершенно не знали, на что рассчитывать: режиссер малоизвестный, актеры тоже, информацию цедят по капле. Ожидание превращалось в науку; со скоростью лесного пожара по сети разбегались дикие слухи: один из хоббитов будет женщиной! все сцены с курением вырежут, чтоб не вредить здоровому образу жизни! Балрога будет играть Шварценеггер! Киану Ривз летал в Новую Зеландию, не иначе на пробы, — святотатство! Все эти эпизоды (ни один из которых не подтвердился) сладострастно и с фантазией обсуждались в многокилометровых дискуссиях на самых различных форумах и досках. Прошу заметить — в то время в распоряжении фанатов не было еще ни единого снятого кадра, зато был сценарий (о, конечно, он был! А еще раньше сценария были отрывки из кинопроб. И не спрашивайте меня, каким образом все это доставалось). Как только кадры появились — Боже! Что началось!

Однако нельзя сказать, что вся словесная энергия ушла в свисток. Был в команде Джексона человек, занимавшийся мониторингом сети, и в первую очередь вот такими дискуссиями бешеных толкинистов, и онтаки свой нелегкий хлеб отработал. Изменения, больше других разъярившие фанатов, были убраны из сценария (иногда для этого приходилось переснимать уже готовые сцены). Рекордсменкой по количеству брани оказалась эльфийская принцесса Арвен, которая волей сценаристов отправилась на войну вместо того, чтобы тихо сидеть дома и рукодельничать. Показательна реакция некоего фаната на одном из западных форумов: "Мне плевать, что эти сцены были переделаны и не войдут в фильм. Главное, что Джексон их _снял_ — это значит, что он вообще ничего не понимает в Толкине!" В результате многострадальную Арвен из батальных сцен все же убрали.

Наконец первый фильм вышел на экраны. Нет, народ, ну сколько можно??! Ждала-ждала этого фильма, целый год ждала, посмотрела. Понравилось? Нет! Оказалась в итоге тупым жующим попкорноедом.
Еще один крик души.

Толкинистское инернет-сообщество разделилось на два непримиримых лагеря: тех, кто умрет за каждое слово бессмертной эпопеи (им было присвоено гордое имя "пуристов"), и тех, кто не против небольших (и даже больших) изменений, до тех пор, пока они служат смотрибельности картины. Между ними, разумеется, смогло разместиться множество самого разнообразного народа — те, кому нравится фильм как фильм, но не нравится фильм как экранизация, и наоборот; те, кому нравятся маленькие изменения, но не нравятся большие (определения маленького и большого, само собой, у каждого свои); те, кого не волнуют изменения в сюжете, но приводят в ярость извращения "духа" Толкина (что такое "дух", никто не может сказать определенно), а также тех, для кого все эти кольца-хоббиты-гоблины-Балроги — не более, чем детские игры в войнушку, забава для тех, кто навеки и безнадежно застрял в середине подросткового периода. И так далее.

Что интересно, в Рунете процентная доля пуристов на глазок заметно выше, чем в англоговорящей сети, причем и там, и там фанаты фильма и недовольные имеют тенденцию кучковаться по отдельности. Иногда такие сайты производят ошеломляющее впечатление. Если превозносить — то до небес (некто даже в статусной строке себе написал: "Фильм безупречен"). Если ругать — то так, чтобы мокрого места не осталось (название одной из фанатских рецензий: "Джексон! Руки прочь от Властелина Колец!"). Середины, как правило, не наблюдается, что, в моем понимании, указывает на то, что фильм, как минимум, неординарный.

Конкретное содержание баталий нас сейчас не интересует — скоро каждый желающий сможет увидеть сабж в белорусских кинотеатрах и составить собственное мнение. У нас разговор об ожидании как смысле жизни толкиниста в ближайшем прошлом и будущем.

Конечно, после выхода первого фильма страсти немного угасли — основная масса зрителей уже примерно знала, на что стоит рассчитывать, и обсуждала вопросы типа формы кольца на пальце Арагорна и может ли он вообще-то с этим кольцом сражаться на мечах. Те, кому понравилось, облизывались в предвкушении следующей части. Стоиков, — подобных тому, кто сказал: "Первый фильм мне не понравился настолько, что второй я смотреть не буду", — можно пересчитать по пальцам. В большинстве те, кому не понравилось, плевались, но, вопреки всему, ждали, потому что экранизация одна, и другой, скорее всего, не будет. Не на одном сайте я видела часы, ведущие обратный отсчет до премьеры "Двух Крепостей" — где по дням, а где и по минутам и секундам. Сейчас, разумеется, те часы уже установлены заново — на "Возвращение Короля".

"Самое ужасное во всем этом — что через год нам уже нечего будет ждать."
Из дискуссии на форуме "Хеннет-Аннун"

В каком-то смысле белорусам повезло даже больше, чем россиянам. Благодаря капризам проката мы можем продлить ожидание чуть-чуть подольше. Выйти в Сеть и сказать: А я еще не смотрел/не смотрела! — и получить в ответ изумленное: Ну, даешь! И потом, когда для всего мира сказка уже кончится, помедлить еще немного. Ведь самое ценное, что останется от этой многолетней эпопеи, — воспоминания о том, как мы ждали.

Фрекен Бокк



С открытием рубрики "КИНО" в "Виртуальных Радостях" смогла осуществиться моя давняя мечта: наконец-то можно будет рассказать всему прогрессивному человечеству о таком явлении Вселенского масштаба, как Мега-переводы Гоблина. Если у определенных камрадов упоминание ника "Гоблин" сопровождается учащенным пульсом и желанием сказать: "Неужели тот самый?", то они уже в полной мере смогли оценить все прелести мега-переводов Гоблина, а также еще больше оценить юмор парней из "Божьей Искры". Для тех же, кто не знаком с творчеством этих глубокоуважаемых камрадов, следует обратиться к сайту http://www.oper.ru, потому как размеры рубрики "КИНО" ограничены, и рассказать о том, кто такой Гоблин и как он решил заняться переводами фильмов, не представляется возможным. Главное, что заметно отличает его переводы, — это качество. А с выходом "Братвы и Кольца" к качеству мы прибавляем еще и безудержный стеб и кучу шуток над эпохальной экранизацией произведения Толкина.

Братва и Кольцо

Название в оригинале: Властелин Колец: Братство Кольца
Режиссер: Питер Джексон
В ролях: Шон Эстин, Кейт Бланшетт, Орландо Блум, Билли Бойд, Элайджа Вуд, Доминик Монаган, Вигго Мортенсен, Джон, Риз-Дэйвис, Лив Тайлер, Йен Маккеллен.
Перевод: 3 аудио-потока. Оригинальный английский, перевод Гоблина и перевод "Божьей Искры". Качество перевода — отличное. Разрешение видеосжатия — 704x288. Копия — DVD. Качество картинки — отличное. Количество дисков — 3 (есть на двух)

Я думаю, никому не нужно представлять фильм "Властелин Колец: Братство Кольца", лауреата четырех премий "Оскар-2001" за музыку, операторскую работу, спецэффекты и грим. Поэтому я сразу перехожу к описанию непосредственно самого перевода.

На дисках с фильмами присутствовало 3 аудиопотока (оригинальный английский, перевод Гоблина и перевод "Божьей Искры"). Для того чтобы можно было выбирать аудиопотоки, я рекомендую использовать программу BSPlayer (http://www.bsplayer.org). Заканчивая с описанием технической стороны дела, я перехожу к описанию непосредственно самого перевода. Для начала стоит представить главных героев:

* Следопыт Арагорн теперь Агроном, сын Агронома.
* Эльф Леголас — Логоваз, говорит с прибалтийским акцентом.
* Гном Гимли — Гимлер, но акцент кавказский.
* Колдун Саруман — Сарумян.
* Волшебник Гэндальф — Пендальф.
* Боромир — Баралгин.
* Хоббит Фродо Бэггинс — Федор Михайлович Сумкин.

И эта вот "честная" компания и должна смешить всех нас на протяжении всего фильма. Нужно отдать Гоблину должное: ему удалось это сделать, и скучать не приходится. Чего только стоят разговоры Пендальфа и Федора, а также урки и гопники, несущиеся за Федором под музыку "Рамштайна" и валящие деревья под "Владимирский централ" Михаила Круга!.. Нужно особо подметить грамотно выбранное звуковое сопровождение. Тут вам и Тату с песней "Нас не догонят" в эпизоде, когда хранители убегают от Балрога, и, конечно же, песня Татьяны Овсиенко "Колечко", когда Бульба применил кольцо.

Можно очень долго приводить цитаты поистине гениальных фраз из перевода. И про "...закосы под Коперфильда", и про "специально обученных военных дятлов", и про "таверну "Копытом в Рыло", и про многое, многое другое. Но лучше всего будет, если это просмотреть и пережить самому. Потому как "в общем-то нудноватый фильм "Властелин Колец" (как говорил сам Гоблин) поистине засиял новыми красками и стал ближе советским гражданам (да-да Маркса и Энгельса в переводе тоже вспоминают). Поэтому все в срочном порядке бежим приобщаться к данному творению.

Бурдыко Алексей, Knes@tut.by
Мега-перевод Гоблина любезно предоставлен интернет-магазином "Tupu4Ok Goblina в Беларуси" http://www.geocities.com/goblin40k2002

Поединок

Режиссер: Грегори "Марс" Мартин
В ролях: Чезз Палминтери, Кристофер Уокен, Род Стайгер.

Перевод закадровый, актерский, многоголосовой. Качество перевода — хорошее. Разрешение видеосжатия 512 x 384. Копия — DVD. Качество картинки — хорошее. Количество дисков — 1.



На этот фильм я хотел бы обратить внимание всех любителей бильярда. Очень легкий и приятный фильм с интересным сценарием и остроумными сюжетными поворотами.

Фильм рассказывает о молодом парне по имени Джонни, который является настоящим гением игры в пул. Само собой, Джонни играл не просто так, а на деньги, и зарабатывал вполне прилично. Однако его девушке не нравился такой способ заработка, и вот, чтобы не потерять любимую, Джонни решает бросить пул и заняться чем-то другим. Но случается беда. Насмотревшись на успехи Джонни, его родной брат решает, что теперь именно он — лучший игрок и, само собой, "вляпывается" в неприятности. Проиграв солидную сумму, он обращается за помощью к Джонни. Тот не может отказать и вновь берет в руки кий.

Показанные в фильме бильярдные поединки поражают реальностью мастерства игроков. Дешевых монтажных махинаций практически нет, все происходит у вас на глазах и даже самые сложные трюки показаны во всех деталях.

Ну, а легендарные звезды Голливуда (Кристофер Уокен, Род Стайгер) только прибавляют фильму злителей.

В общем, если бильярдная тема — ваш конек, обязательно посмотрите "Поединок". Да! Учтите еще и тот факт, что на самом деле данный фильм называется Poolhall Junkies ("Подсевшие" на бильярд"), так что не перепутайте его с "Поединком", снятом по мотивам произошедшей истории с Кевином Митником, о том, как ФБР ловило хакера.

SilentMan, SilentMan@tut.by
Фильм для обзора предоставлен интернет-магазином www.HIT.shop.by

"Люди перестают мыслить, когда перестают читать. Ни о чем не думает лишь тот, кто ничего не читает." © Д. Дидро

Intro / News

Рад вас всех приветствовать в первом весеннем выпуске "РЧ"! Третий "дубль" получился как-то очень уж фантастическим, судите сами — Сергей Лукьяненко, Марина и Сергей Дяченко, Дуглас Адамс... Немного выделяются на фоне "чистой" фантастики Патрик Зюскинд и Виктор Пелевин, но в целом настроение однозначно "фантастическое" — может быть, это и хорошо? Ладно, хватит болтать — начинаем. А начинаем, как водится, с новостей (правда их немного — одна;).

Итоги РосКона'03

Откуда приходит к нам большинство книг? Правильно, из России. Где проходят основные книжные действа? Правильно — там же. 13-16 февраля сего года под Москвой проходил конвент фантастики "РОСКОН-2003". По итогам конференции многим авторам были вручены литературные премии. Так, романом года ("Золотой РосКон") назван "Спектр" Сергея Лукьяненко, второе и третье места ("Серебряный РосКон" и "Бронзовый РосКон") получили соответственно "Завтра наступит вечность" Александра Громова и "Сокол на запястье" Ольги Елисеевой. Что характерно, все авторы — московские.

В номинации "Повесть/рассказ года" первый приз получил Олег Дивов (повесть "Закон лома для замкнутой цепи"), второе место за Сергеем Лукьяненко (повесть "Пограничное время"), а третье занял Евгений Лукин (рассказ "Что наша жизнь?"). "Фантастом года" (самый коммерчески успешный проект года) назван Василий Головачев. Среди прочих призов и премий стоит отметить, пожалуй, денежную премию, которую получила Вера Камша от меценатов в качестве "поддержки начинающему автору".

Что ж, будем надеяться, что награды и признание вдохновят авторов на написание новых шедевров, которые мы с большим удовольствием прочитаем.

ЧПО: ToM Reader

Всем, кому приходится читать с монитора (бывает жаба душит книгу покупать, нет доступа к лазерному принтеру и т.п.) должна очень обрадовать милая программа ToM Reader (http://tomreader.pisem.net/ tom_setup.zip, 600K). Это своеобразная оболочка для более удобного (насколько оно может вообще быть удобным) чтения с экрана. Текст автоматически разбивается на привычные книжные развороты, выделяются (правда, иногда неправильно) названия глав и прочие элементы форматирования. Что сказать? Удобно!

Софтинка понимает чистый текст (до 12 Гб:), архивы (только .zip — очень не хватает поддержки .ha и .rar;(, HTML-файлы, RTF-файлы, документы MS Word... Поддерживаются скины (я сразу себе любимый сделал — белые буквы на черном фоне;), смена шрифтов... Однозначно лучший вариант, чем читать из Far-a, Word-a или MSIE. Программа имеет возможность ведения небольшой библиотечки и даже может читать вам тексты голосом! Конечно, голосовой вывод "оставляет желать" — даже в самых лучших коммерческих модулях (адреса смотрите на официальном сайте, http://tomreader.pisem.net/) отсутствует всякое подобие интонации, т.е. вы навряд ли получите хоть какое-нибудь наслаждение от текста. Уж лучше слушать заранее записанные качественные MP3-книги. Но несмотря на неразвитость самих голосовых движков, сам факт их поддержки ToM Reader-ом радует. Программа удобна, функциональна и бесплатна (!). Поэтому говорим мысленно автору большое спасибо и бежим качать — всего-то 600K.

Файл Текст Вид Картинки обложек Картинки закладок Настройки Помощь

в подъезд, а на рассвете выходил из него - все знают, какую тяжесть в сердце пронес я по этим сорока ступеням чужого подъезда и какую тяжесть вынес я на воздух.
Ничего, ничего, - сказал я сам себе, - ничего. Вон - аптека, видишь? А вон - этот пидор в коричневой куртке скребет тротуар. Это ты тоже видишь. Ну вот и успокойся. Все идет как следует. Если хочешь идти налево, Веничка, иди налево, я тебя не принуждаю ни к чему. Если хочешь идти направо - иди направо.
Я пошел направо, чуть покачиваясь от холода и от горя, да, от холода и от горя. О, эта утренняя ноша в сердце! О, иллюзорность бедствия! О,

дыши так редко, редко. Так дыши, чтобы за коленки не задевали. И куда-нибудь, да иди. Все равно, куда. Если даже ты пойдешь налево - попадешь на Курский вокзал, если прямо - все равно на Курский вокзал, если направо - все равно на Курский вокзал. Поэтому иди направо, чтобы уж наверняка туда попасть.
О, тщета! О, эфемерность! О, самое бессильное и позорное время в жизни моего народа - время от рассвета до открытия магазинов! Сколько лишних седин оно вплело во всех нас, в бездомных и тоскующих шатенов. Иди, Веничка, иди.

Москва. Площадь Курского вокзала



3 творения: читаем с монитора

Как уже стало традиционным — три ссылки на книги в электронном виде. На хорошие книги. Почему они хороши? Расскажу.

Д. Адамс "Автостопом по галактике" (перевод Баканова) (http://www.lib.ru/ADAMS/hitch_1.txt) — классика американской юмористической фантастики. Кроме, собственно, замечательных хохм и головокружительных приключений, в книге присутствует также немало просто интересных и здравых мыслей. Рекомендуется для поднятия душевного тонуса, тотального улучшения настроения и пробуждения интереса к жизни. Ссылка дана на перевод Баканова, который лично я считаю лучшим. На http://www.lib.ru/ADAMS/ есть и другие переводы (Филлипов, Щербатюк и др.) — при желании можете ознакомиться и с ними. Там же можно скачать и прочесть остальные книги цикла ("Ресторан "У конца Вселенной", "Жизнь, вселенная и все остальное", "Всего хорошего, и спасибо за рыбу!" и "В основном безвредна").

В. Пелевин "Generation П" (http://www.lib.ru/PELEWIN/pokolenie.txt) — Виктор Пелевин, пожалуй, самый неординарный из современных русских писателей. Его тексты порой кажутся чуть ли не бредом сумасшедшего, но через мгновение в них открывается бездна смысла... За тонким и изящным юмором произведений Пелевина скрывается множество серьезных и философских идей, и это — не пустые красивые слова.

"Generation П" — последнее, на данный момент, большое произведение мастера. Пожалуй, лучший его роман. Сюжет? Главный герой, Вавилен Татарский — рекламист, "криэйтер", постсоветский интеллигент. Правда, он немного "отстал от жизни" и теперь отчаянно пытается приспособиться к окружающему миру. К новому миру, со всей этой новой властью, новыми порядками и новыми русскими. И он проходит свой путь, поднимаясь по ступеням башни власти, все сильнее и глубже ощущая окружающую действительность...

Написана книга удивительно легким языком и читается на одном дыхании. Как всегда, за блистательным юмором Пелевин прячет тайный смысл сказанного. А каков же он, этот смысл? А смысл этот для каждого свой. Прочтите "Generation П" — и поймите ее по-своему. Думаю, вы не пожалеете.

П. Зюскинд "Парфюмер" (http://lib.ru/ZUSKIND/parfumer.txt) — швейцарец Патрик Зюскинд известен у нас, главным образом, благодаря своему "Парфюмеру". И немудрено — пару лет тому назад этот, ставший уже мировым, бестселлер пришел к нам и покорил нашего читателя. Книга удивительна. Франция, мир запахов, глубочайший психологизм и напряженность действия... Очень прав был кто-то, назвавший "Парфюмера" романтическим детективом. Прочтите эту книгу — и вы узнаете интереснейшую историю неординарного человека Жана-Батиста Гренуя — "историю одного убийцы". "Парфюмер" Зюскинда, без сомнения, необычен, удивителен (в чем-то, быть может, даже шокирующий) и... очень хорош.

Персона:

Сергей Лукьяненко

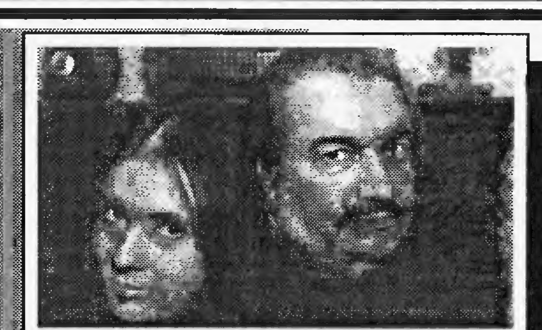
Об авторе: Русский писатель-фантаст (родился в Казахстане, профессия — врач-психиатр), первые книги которого вышли на рубеже 80-90 годов. Начав с вещей, в которых сильно чувствовалось подражание Крапивину (из наших), Хайнлайну (из зарубежных), достаточно быстро перешел к творчеству в собственном оригинальном стиле. Известность писателю принесли повести "Рыцари сорока островов" и "Атомный сон". Первая НФ публикация — "За лесом, где подлый враг" ("Уральский Следопыт", 1988). Также у автора можно выделить трилогию "Линия Грез" — "Императоры Иллюзий" — "Тени снов", как весьма и весьма нетрадиционную космическую оперу, для которой определили жанр "философско-космическая опера", трилогии "Сегодня, мама!" и "Лорд с планеты Земля". Начиная с 1997 года, все более-менее значимые произведения стали доступны в виде книг. Говоря о произведениях Лукья-



ненко, нельзя не отметить "Лабиринт отражений", ставший культовой книгой в русском Интернете (только с официальной страницы ее скачало более 100.000 человек). Свой жанр писатель определяет как "Фантастику жесткого действия" или "Фантастику Пути". Помимо большого числа других литературных премий, в 1999 году Сергей Лукьяненко стал самым молодым на нынешний день лауреатом "Аэлиты" — старейшей отечественной премии, присуждаемой за общий вклад в развитие фантастики. Сергей женат, постоянно проживает в Москве. Держит домашних животных (декоративных мышей и йоркширского терьера Бусю), увлекается кулинарией и курит любимую трубку. (http://www.rusf.ru/lukian/author/index2.htm)

Личное отношение: Сергей Васильевич Лукьяненко — думаю, в представлении искушенному читателю этот автор не нуждается. Лукьяненко — один из самых маститых современных русских писателей-фантастов. Книги его разнообразны и многогранны — среди них есть и фэнтези (в соавторстве с Перумовым), и детская фантастика, и космические оперы, и фантастика-боевик... А замечательные рассказы, эти подлинные алмазы творчества Лукьяненко!.. Всем любителям качественной фантастики, еще не читавшим произведения Лукьяненко, нельзя проходить мимо! Замечательные миры автора ждут вас!

Читать: Сначала стоит обязательно прочесть рассказы (хорош сборник "Л" — значит люди"), "дайверский" цикл ("Лабиринт отражений"/"Фальшивые зеркала"/"Прозрачные витражи"), "Звезды холодные игрушки"/"Звездная тень", цикл о Дозорах ("Ночной дозор"/"Дневной дозор"/"Пограничное время"), "Рыцари сорока островов", "Мальчик и тьма", "Осенние визиты" и недавно вышедший роман "Спектр". Потом — все (или почти все) остальное. Кстати, практически любое из вышеуказанных произведений (кроме самых-самых последних) можно скачать в электронном виде с сайта автора (http://www.rusf.ru/lukian/books/index2.htm). Приятного чтения!



Книга:
Марина и Сергей Дяченко

«Армагед-Дом»



Небольшая справка: Марина и Сергей Дяченко — известные украинские фантасты. Марина Дяченко — в прошлом актриса, Сергей — врач-психиатр, кандидат биологических наук. Окончил ВГИК (сценарный факультет). Авторы высококачественной русскоязычной фантастики, лауреаты множества литературных премий.

Авторы о своем творчестве:

Марина Дяченко: Мне всегда было интересно писать о том, как трава прорастает сквозь асфальт, как невозможное становится возможным и достижимым. О том, как что-то светлое происходит, несмотря на то, что все и вся против.

Сергей Дяченко: Все наше творчество — это исследование любви как высшего феномена жизни, ее смысла и ее сути. А для меня это познание души Марины, того исконного волшебства, которое меня в ней очаровывает. Это чрезвычайно интересно. Но это только путь бесконечного приближения, потому что до конца понять, что такое Марина, я никогда не смогу.

Книга: Первое издание — в серии "Иные миры", изд. Олма-Пресс. Тв. обложка, 416 стр., 2000 г.

Аннотация: Полеты в космос, генная инженерия — человечество успешно развивалось, пока кто-то не решил надеть на слишком прыткую цивилизацию намордник. И открылось небо, и пали на землю огонь и сера, и начался апокалипсис. Единственное спасение — Ворота, открывающиеся всего на несколько часов. Те, кто успели спастись, думали, что кошмар закончился. Но их потомки узнали, что кошмар только начинается: теперь конец света повторяется через каждые двадцать лет...

Мои субъективные впечатления: Огромное, на мой взгляд, достоинство Дяченко заключается в их умении показать на сотнях страниц целую жизнь человека. Человека со всеми его недостатками и достоинствами, поступками и мыслями. "Армагед-Дом" вызывает как раз такое впечатление: впечатление поразительной целостности характера главной героини Лидки и всей книги в целом.

Сюжет? Похожий на наш мир каждые 20 лет потрясают чудовищной силы катаклизмы, и лишь тем, кто успеет войти в спасительные ворота, будет дарована возможность прожить еще один цикл, до очередного катаклизма. А там — снова лотерея, если, разумеется, вы не являетесь высокопоставленным чиновником, которых эвакуируют в первую очередь... Любовь и ненависть в этом непростом мире, а также сама жизнь — все вас ждет в "Армагед-Доме". Этот, на мой взгляд, лучший роман признанных авторов читается легко и с удовольствием — всячески рекомендую оценить его и вам, уважаемые читатели.

Резюме:

Язык: 4/5 (ничего экстраординарного, но и без "ляпов")

Легкость чтения: 5/5 (читается на одном дыхании)

Глубина: 4/5 (немного интересного о поведении человека в непростом социуме)

Сюжет: 4/5 (незаурядный, но мир кажется слишком искусственным)

Итог: 4+/5 (хорошая книга, но перечитывать ее, к сожалению, вряд ли захочется)

До встречи в апреле!
Спасибо всем за непрекращающийся поток писем в "РЧ"! Надеюсь, он не иссякнет и в этом месяце. Пишите об интересных книгах, на которые вы бы хотели обратить мое и читательское внимание, пишите о ваших любимых авторах и необычных темах... Жду ваших писем, желаю удачи и побольше свободного времени на чтение!

Читатель Nickky (me@nickky.com)

Чем вы думаете, когда слышите имя Тома Клэнси? Сомневаюсь, что кто-то из вас подумает о его книгах, скорее вспомнится серия тактических игр Rainbow Six или относительно свежий Ghost Recon — игры, где все зависело от слаженных командных действий и того, насколько быстро вы отдавали приказы своим ребятам. А теперь впервые в истории игр под лейблом Тома Клэнси на сцену выходит герой-одиночка — суперамериканский суперагент Сэм Фишер (Sam Fisher).

Tom Clancy's SPLINTER CELL

Объем демо-версии: 106 Mb
Сайт игры: www.splintercell.com
Жанр: Stealth-shooter
Разработчики: Red Storm (www.redstorm.com) и Ubi Soft (www.ubi.com)
Издатель: на западе Ubi Soft, в России New Media Generation (www.nmg.ru)
Системные требования:
минимальные — P3-800 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Video Card (nVidia GeForce 2 MX Class), Win 98/Me/2k/XP, 170 Mb HDD Free Space;
рекомендуемые — P4-1400 MHz, 512 Mb RAM, 128 Mb 3D Video Card (nVidia GeForce 3 Ti500 Class).
Дата релиза: март 2003 года
Предварительные оценки:
Графика: [10/10] Звук: [8/10]
Оригинальность: [8/10]
Игровой интерес: [10/10] Общая: [9/10]

Who is Mr. Fisher?

Главгерой Splinter Cell парень не простой (кто бы сомневался?). Он работает в одной из так называемых ячеек Третьего Эшелона — подразделения агентства национальной безопасности США. Игра начинается в Грузии, куда правительство посылает Сэма с целью выяснения дела об исчезновении двух агентов ЦРУ (интересно, что они там делали?). После скитаний по окрестностям Тбилиси Фишер узнает, что звездно-полосатому государству угрожает опасность. Причем все настолько серьезно, что дело может обернуться Третьей мировой войной. Сэму, понятное дело, придется спасать родину. Но это будет в полной версии, а сейчас Splinter Cell Demo.

Для прохождения в демке предоставлена та самая миссия в Грузии, где герой должен отыскать пропавших спецагентов. Сэм Фишер обнаруживает себя на заднем дворе одной из грузинских тюрем. Не успел он осмотреться, как серьезный голос в наушнике произнес: "Фишер, хватит валять дурака, иди агентов искать!" Такая, знаете ли, работа у секретных агентов. Тут и предлагают взять управление Фишером в свои руки. Управление, должен сказать, специфическое, но от этого не страдает, скорее даже наоборот. Поначалу просматривается некоторая доля аркадности: "стрелки" означают направление движения, а не поворот или стрейф, в то время как мышь отвечает за камеру. Раз-раз, поводили мышкой — покрутили камерой, посмотрели на Фишера со всех сторон и не надо для этого поворачивать его самого. Но стоит только достать оружие, как камера "приклеивается" к правому уху Сэма, а управление меняется на чисто экшеновое: со стрейфом и mouselook-ом.

Сам же уровень, на котором нам предстоит поработать, размерами не выделяется: средненький такой, незамудреный. Всего два этажа, несколько коридоров, с десяток небольших помещений вроде КПЗ или каморок охранников, маленькая лаборатория с моргом и... все, вроде. При желании его можно пройти минут за двадцать, если, конечно, ясно, что нужно сделать.

Игропроцесс

Игровой процесс в Splinter Cell построен на многих вещах. Но, прежде всего, стоит упомянуть об освещении. Здесь все сбалансировано очень тонко. Любой источник света, будь то лампочка или что-либо другое, можно погасить выстрелом и тем самым окунуть часть помещения в тьму, где вас не заметит охранник. Но не нужно забывать, что каждый выстрел, особенно промах, будет источником лишнего шума. Игра делает ставку на скрытное прохождение, но никто не запрещает взять и перестрелять всех подряд (только вот гражданских лучше не трогать, а то начальство рассердится и Сэм потеряет работу — вам это надо?), только вряд ли такая попытка будет успешной — охранники наделены весьма неплохим AI. Разработчики даже говорили, что искусственный интеллект пришлось немного "присмирить", а то прохождение игры превратилось бы в сущий ад. Что-то слабо вериться, ну да ладно. Так вот об AI. Главным достоинством всех NPC в игре является честность (поймите правильно): если охранник вас не видит, то он вас не видит, если не слышит, то, как это ни странно, он вас не слышит. Если вы, скажем, выключите свет, то охранник не станет стрелять во все стороны — будет медленно идти, выставив вперед руки и пытаясь найти выключатель. Тогда подкрасться к нему сзади и вырубить локтем будет гораздо легче. "Но ведь можно его и убить", — скажете вы. Можно, но, понимаете, Сэм Фишер настолько крут, что ему просто незачем убивать охранников, ему, видите ли, гораздо интереснее прятаться.

Разработчики вручили Сэму огромное количество всевозможных прибамбасов, которые делают процесс игры гораздо более интересным, нежели с изобилием оружия. Среди всех гаджетов (нет, что вы, к придурковатому инспектору игра не имеет никакого отношения, gadget в переводе означает приспособление, техническая новинка), в демо-версии доступен прибор ночного видения, тепловизор и камера в виде провода с "глазом". С прибором ночного видения, надеюсь, все понятно, а вот тепловизор в демке, к сожалению, не пригодился, однако продюсер проекта Мэтью Ферланд (Mathieu Ferland) в одном из интервью сказал, что тепловизором можно будет высветить нажатые клавиши на клавиатуре, сразу после того, как ею воспользовался охранник. Как идея? Мне тоже нравится.

Камера с "глазом" нужна Сэму для того, чтобы ее подсовывать под дверь для бесшумного наблюдения за врагами. Помимо этого, в полной версии обещают порадовать еще одной камерой наблюдения — встроенной в пулю(!). Ею можно выстрелить из нашего спецоружия и дистанционно рассматривать открывающиеся перед объективом события. Причем обе камеры поддерживают режим ночного видения и тепловизор.

Оружия в нашем распоряжении будет не много: любимый пистолет с глушителем, снайперская винтовка, некий супер-пупер-автомат, способный стрелять в нескольких режимах, и гранаты. На мой взгляд, вполне достаточно, ведь главной задачей Фишера будет не убийство, а шпионаж. Делайте выводы...

Нужно упомянуть и о том, что Сэм может делать самостоятельно. А может он практически все. Труп оттащить — не проблема, вырубить охранника локтем — всегда пожалуйста. Кроме того, Фишер, особо не напрягаясь, выполняет различные акробатические упражнения: лазает по канату, ползает по трубам, в узких коридорах способен зависать под потолком, расставив ноги в шпагате, при этом он умудряется включать/выключать прибор ночного видения, да еще и отстреливаться от супостатов. Сэм умеет допрашивать террористов. Реальной пользы это не приносит (по крайней мере в демке), но тот момент, когда Фишер, приставив дуло к виску охранника, требует информацию, а потом сильным ударом вырубает его, заставляет задуматься: что перед нами — игра или фильм?

Пора апгрейдить систему!

Красиво, очень красиво, буквально все и буквально везде. Переработанный движок Unreal Warfare чертовски хорош. Как Сэм ползет по трубе, как он прячется за стены — какая пластика движения! Поразительно! И это при том, что разработчики отказались от использования технологии Motion Capture. Сами же разработчики объясняют это тем, что, мол, запарились бы мы все это снимать, да и к тому же потом пришлось бы дорабатывать вручную. Радует, что окружающий игрока мир полностью интерактивен. То есть со всеми объектами на уровне игрок может взаимодействовать. Все лампочки в игре бьются, стекла тоже. Всякие мелочи, вроде стоящих на полках бутылок, тоже есть и тоже подлежат уничтожению. Нельзя не упомянуть о превосходной физике. Убитый на лестнице охранник не будет зависать в горизонтальном положении, а скатится вниз и займет подобающее положение. Вышеупомянутые бутылочки можно разбить на сотни осколков, даже мелкие кусочки разбиваются. А тени, которые отбрасываются с учетом абсолютно всех источников света!.. Здорово, черт возьми!

Только вот системные требования, мягко говоря, высоковаты. Нормально поиграть в Splinter Cell вы сможете примерно на Athlon 1600, 512 RAM, GeForce 3.



Претензии

Однако есть за что и поругать разработчиков из Ubi Soft. Претензия номер один — сложность. Я не обнаружил опцию выбора сложности. Нет, что вы, сложность, на уровне, но все-таки хотелось бы большего.

Претензия номер два — реализм. Да, понимаю, физика и все такое прочее, но почему нет крови? Это, знаете, уже как-то не естественно. А зоны ранения? Почему человек умирает от нескольких попаданий в руку? Не понятно.

Далее — озвучка. Делайте со мной, что хотите, но не поверю я, что Грузия — англоязычная страна. Джигиты говорят на чистейшем английском, а вот радио, стоявшее на одном из столиков, почему-то вещает новости на русском. Странновато, не находите?

Также не понятен вопрос с выбором графического движка. Зачем, спрашивается, нужно было юзать эту махину, если в игре нет открытых пространств? Или будут? Хорошо, коли так, а коли нет... Выйдет полная версия — там посмотрим.



Даешь релиз!

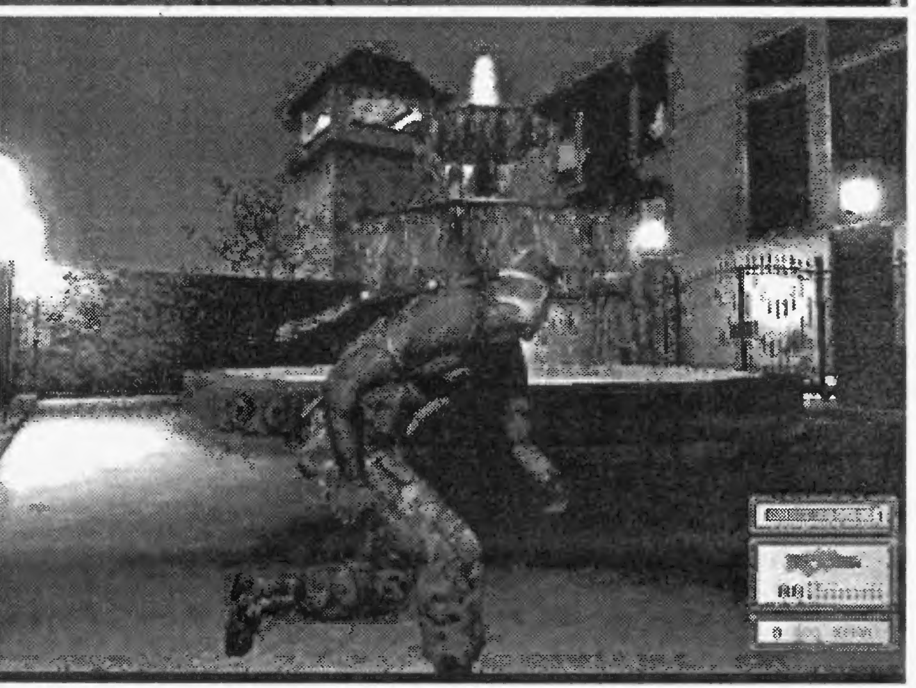
Уже сейчас Splinter Cell достоин пристальнейшего внимания игровой общественности. По словам разработчиков, уровень, предоставленный в демо-версии, составляет всего лишь два процента от всей игры. Но даже этих двух процентов вполне достаточно, чтобы оценить всю мощь грядущего проекта. Уже тот факт, что на выставке ECTS 2002 компания Ubi Soft получила за Splinter Cell награду "Лучшая игра выставки", говорит о многом. Такие звания всем подряд не раздают.

P.S. Вы испытываете трудности с запуском демоверсии? Не расстраивайтесь, дело поправимое. Для того чтобы демка заработала, нужно проделать следующие комбинации:
1) поставить на рабочем столе 32-битный цвет.
2) для графических чипов nVidia установить драйверы Detonator версии 30.82 или 41.09 (www.nvidia.com), для ATI должен быть драйвер Catalyst не старше версии 2.5 (6218 для Windows XP/2k).
3) Если после этого игра не запускается, то откройте в Notepad-е файл SplinterCell.ini (Splinter Cell Demo\System) и найдите в нем строки

WindowedViewportX=640
WindowedViewportY=480
FullscreenViewportX=640
FullscreenViewportY=480

После чего замените значения с 640 на 800 или 1024, с 480 на 600 или 768. Радуйтесь!

Разработчики же ссылаются на то, что игра еще недооптимизирована, и обещают, что к моменту релиза все будет исправлено.



Roll, Roll_ZV@tut.by

Когда-то давно (в такие далекие теперь 90-ые годы последнего века ушедшего тысячелетия) мы с друзьями открыли для себя игры серии X-Com. Поначалу казалось, что это неинтересно и скучно, но потом... Долгие дни и ночи, проведенные в отражении инопланетной угрозы, постройка баз, развитие своих солдат в боях, изобретение новых видов вооружений и зачитывание статьями из УФОпедии... Но все когда-нибудь надоедает, надоела и первая часть игры, а потом и вторая (хотя до сих пор иногда возвращаюсь к ним, вспомнить былые деньки). Потом был X-Com 3: Apocalypse — очень неудачный проект, а те две игры, имеющие также заголовок X-Com, что последовали за ним, стали еще хуже. А потом на Землю наступила тьма, и игры серии канули в небытие...

Но вот луч света прорезал царство тьмы, и стало известно, что компания Mythos Game работает над новой игрой, не имеющей, правда, манящего названия, но похожей на X-Com как две капли воды. "Ура!" — подумали геймеры всего мира, и сели ждать. И опять их ждало горькое разочарование. Игра Dreamland, разрабатываемая Mythos Game, так никогда и не выйдет, так как фирма производитель обанкротилась. И все же кое-кто рискнул попробовать обновить X-Com, хотя, имеет ли отношение новый продукт к "тому самому" и будет ли он на него похож, нам с вами и предстоит сегодня выяснить.



Название игры: UFO: Aftermath
Разработчик/Издатель: Virgin/Altar Interactive
Системные требования: Pentium-II 400 MHz, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D Video Card, Sound Blaster compatible Sound Card
Дата выхода: 2-й квартал 2003 года.

Враг снова неведом

Над новой игрой под названием UFO: Aftermath работает чешская фирма Altar Interactive. Разработчики усиленно открещиваются как от родства с Dreamland, так и с самим X-Com, говоря о создании совершенно другой игры.

Начнем с сюжета. В не таком уж и отдаленном будущем в космическом пространстве был замечен гигантский Неопознанный Летающий Объект (он же НЛО, он же UFO). Пока ученые думали и гадали, что же это может быть, а правители государств не решались ничего предпринять, объект подошел к Земле, и стало поздно. Выпущенные кораблем инопланетян споры проникли в атмосферу нашей родной планеты и начали бурно в ней размножаться. Скоро образовавшаяся туча закрыла Солнце, но это было только начало. Достигнув критической массы в верхних слоях атмосферы, споры дождем пролились на Землю. И вот тут-то выяснилось, что основная их задача — уничтожение чужеродных (для инопланетян) форм жизни. С этой задачей они справились просто великолепно. Практически все высшие формы земной жизни были уничтожены, люди также не избежали своей участи. Но небольшие горстки homo sapiens выжили-таки в подземных убежищах, и начали оттуда вести партизанскую войну с захватчиками. Вы возглавляете одну из таких групп, и становитесь "последней надеждой Земли". Если вы проиграете в этом сражении, человечество не спасет уже никто и ничто...

Вот такая вот мрачная история повествует о грядущих днях человечества. Ну, а мы с вами глянем на самую суть игры. Как и ранее, основной задачей будет перехват вражеских "летающих тарелок", поиск всяческих ценностей среди обломков и расширение сферы своего влияния на планете. Уже в самом первом пункте обнаруживается глобальное отличие от дедушки новой игры. Отныне вы не принимаете непосредственного участия в перехвате инопланетных летающих средств. Нашей задачей станет создание мощной системы ПВО, которая будет справляться с этой задачей самостоятельно, не требуя вмешательства человека. С одной стороны, не придется отвлекаться на "посторонние" дела и отлавливать каждого разведчика инопланетян самому. Но с другой — возникает вопрос: а сумеет ли "искусственный интеллект" разумно перенаправлять перехватчики в случае возникновения на экранах радаров все новых и новых НЛО? У меня на этот счет имеются глубочайшие сомнения. Хотелось бы все же лично принять участие в перехвате. Но не будем ругать разработчиков заранее, вдруг у них все же получится помочь игроку в его многотрудном деле.

Для лучшей организации системы перехвата, а также для наглядности, перед глазами игрока вращается земной шар. На его поверхности показана территория, контролируемая вашей организацией, а также НЛО, перемещающиеся над видимой вашими радарами частью Земли. Поверхность Земли (она же — стратегическая карта) показывает и места размещения ваших баз, о которых стоит рассказать несколько подробнее.

Базы в игре бывают трех типов. Каждая из них выполняет только свою задачу, и смешанных типов не бывает. Первый тип — исследовательские базы. Там сидят "яйцеголовые" и много думают над тем, как же победить захватчиков. Поначалу их задачей является улучшение образцов земного вооружения и самолетов, но со временем бравые солдаты будут привозить инопланетные образцы, а наши ученые смогут их "расковырять" и придумать что-либо не менее смертоносное для поражения "братьев по разуму". Ученые изобретут нам новые самолеты и корабли, что облегчит задачу уничтожения НЛО, они же покопаются во внутренностях инопланетян, и, глядишь, наградой станет новое биологическое оружие, так сказать, "наш ответ Чемберлену".

Второй тип баз — базы техников. Мало изобрести новое вооружение, без помощи техников оно так и останется на бумаге. Техники — это ребята, к которым лучше всего подойдет определение "золотые руки". Они воплотят в жизнь все задумки ученых, они подарят солдатам новое оружие и самолеты. Без них ваша миссия обречена.

Третий тип баз одним словом обрисовать сложно. Основная их задача — отражение атаки инопланетной биомассы. Эти базы ограждят контролируемую вами территорию от недружественных форм жизни. Они будут являться ключевым звеном в расширении сферы влияния нашей организации.

Излишне напоминать, что все три типа баз нуждаются в усиленной охране. Этому есть, кстати, и еще одна причина, которая отсутствовала в серии X-Com. Количество людей у вас строго ограничено. Нанять новых просто невозможно по двум причинам. Первая — деньги в игре отсутствуют как класс (в самом деле, если на Земле больше нет ни государств, ни организованного общества, к чему тогда эти бумажки?). Но не это самое главное. Главное то, что люди стали в игре невосполнимым ресурсом. Вы сможете находить некоторое количество человек в заброшенных уголках планеты, расширяя число членов организации, но каждый из них будет на вашем счету — ведь после смерти заменить его станет некем (когда еще будет следующее пополнение...). Берегите всех — и ученых, и техников, и солдат.

Приведем простейший пример. Ваша система ПВО сбила (не уничтожила!) НЛО. Что должно последовать за этим? Правильно, группа храбрых солдат отправляется исследовать обломки. Что же она там обнаружит? А обнаружит она все тот же "старый добрый X-Com", хотя и значительно изменившийся со времен нашей последней встречи.

Компьютер генерирует карту, которая каждый раз будет выглядеть по-новому (разработчики обещают, что двух одинаковых и даже похожих карт мы не встретим). Солдаты оказываются в зоне высадки и готовятся достойно встретить врага. А враги на карте присутствуют в обязательном порядке. Эти "инопланетные недобитки" отнюдь не рады встретить здесь истинных хозяев планеты и будут всеми силами сопротивляться нашим попыткам экспроприации всего ценного.

И вот в этой части игры находится еще одно глобальное изменение старой концепции. Отныне походового режима нет. Есть нечто, напоминающее определенные ролевые игры. Вы ставите игру на "паузу", после чего отдаете команды своим ребятам. Как только пауза отжимается, все они моментально бросаются их исполнять. Если же происходит что-либо незапланированное (например, солдат заметил инопланетянина), игра автоматически вызывает паузу сама и ждет новых приказаний либо подтверждения старых. Так что рассчитывать, хватит ли солдату очков действия, чтобы добежать до вон того дерева и выстрелить, больше не придется. Жаль, конечно, но ничего не поделаешь.

В остальном все осталось по-старому. Вы находите инопланетян, отстреливаете либо обездвиживаете их, после чего забираете ценные образцы инопланетного вооружения, материалов и разнообразных форм жизни. Все это доставляется на базу, где ученые начинают заниматься разбирательством с образцами.

Правда, система получения новых званий изменилась. Отныне у каждого бойца появился параметр опыта. Опыт дается за успешные действия в бою. При его достаточном количестве солдат получает уровень. А вместе с уровнем придут и очки, которые можно потратить на улучшение характеристик. Да-да, игра продвинулась в сторону РПГ. Отныне у каждого солдата есть характеристики и умения. Характеристики — это основные показатели для солдата, а значения умений вычисляются из показателей характеристик. В зависимости от того, что вы улучшите, солдат станет лучше пользоваться определенными умениями, что изменит его боеспособность. Но и это еще не все. Со временем придется решать, оставить бойца "воином широкого профиля" или дать ему некую специализацию. Специализации бывают разными, так, в игре присутствуют медики, снайперы, специалисты по тяжелому вооружению и т.д. и т.п. Специалист может гораздо больше в одной конкретной области, но слабее обычного солдата во многих других. Так что придется выбирать, что важнее: армия средних во всем солдат либо специалисты, среди которых может и не найтись кого-либо весьма нужного. А, учитывая, что людские ресурсы ограничены, это может стать одним из важнейших выборов в игре.

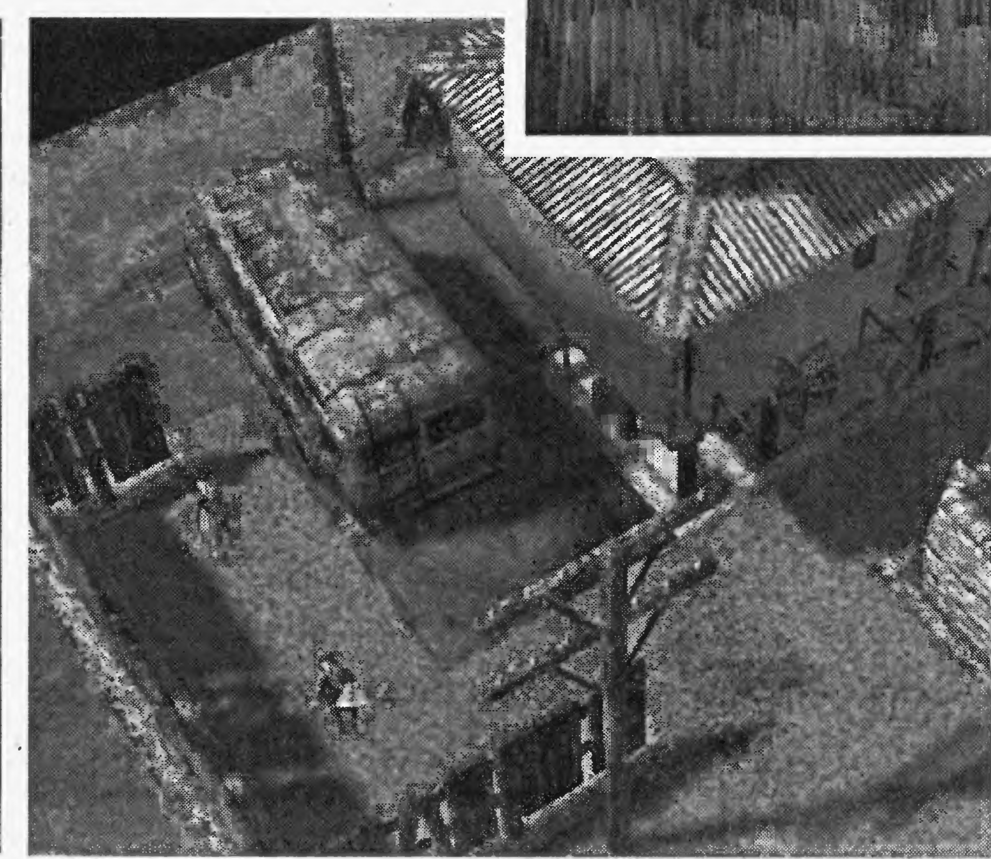
Теперь о графике игры. Если выполнятся все обещания разработчиков, то иногда игра будет подтормаживать на первом GeForce. Модели ваших бойцов и инопланетян отрисованы добротно. Кстати, некоторые инопланетяне напоминают своих предков из X-Com. Обещают также реалистичные взрывы и полностью разрушаемое окружение. Поживем — увидим. Что же касается звука, то никаких особенных подробностей о нем пока не известно, за исключением стандартной фразы разработчиков о том, что они постараются сделать все, чтобы звук помогал воссоздать "реалистичную атмосферу".

Исходя из полученной информации, становится ясно, что перед нами отнюдь не X-Com, и даже не его прямой потомок. Однако игра будет слишком похожа на тот "старый добрый", чтобы не пройти мимо нее. Не знаю как вы, а я буду ждать ее выхода с нетерпением. Ведь так иногда хочется сесть перед экраном, увидеть на нем вращающуюся Землю и отразить вторжение злобных инопланетных захватчиков...

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by







Ода кольчатому агрессору, белой овце и желтому банану

У многих людей слово "червь" никаких положительных эмоций не вызывает. И обычная реакция на него — нескрываемое отвращение. Но если в ответ все же приходится видеть улыбку, то человек, без сомнения, либо член общества любителей природы, либо поклонник творчества игроделов из Team 17. Эта команда возникла в 1994 году. Судя по всему, в ее состав входили большие шутники и пламенные обожатели всего живого, ведь только им могла прийти в голову идея поселить на экране мониторов не межзвездного пожирателя протоплазмы, не голодных динозавров, не кучу злобных зомби, а именно червей! Всякого сброда мы видали в ящике, который "монитор", но такого еще не было. Да ладно бы облюбовали безобидных кольчатых или плоских кишечнополостных, так нет, предпочли червяков по-норвежски злобных, вооруженных по самое не могу и настроенных основательно побузить. Да так, чтоб камня на камне не осталось!

Вы уже, надеюсь, догадались, что я говорю про игру Worms, которая вышла в 1995 году. Была эта веселая пошаговая стратегия весьма оригинальна, крайне прикольна и, по тем временам, неплохо реализована. Народ сказал: "Круто!" и стал играть. Играть против AI, друг против друга... Вскоре вышло дополнение — Worms+. Но тут понавылазило разных Quake'ов, Blood'ов, и народу сорвало башню. Почившие на лаврах Team 17 были попраны и втоптаны тяжелым берцем квейкера в пыль забвения. Отряхнувшись, разработчики почесали репу, засучили рукава и в 1997 году выдали на суд общественности Worms 2. Сейчас я вытру слезу умиления и ностальгии и продолжу... Боже, как это было красиво! Самые симпатичные в мире червяки пуляли друг в друга из самых зверских в мире пушек и оставляли в чем только можно самые круглые в мире дырки! Игра была просто конфеткой. Но стоит сказать, что оберточка у этой конфетки была не то, чтобы ахти, — фиговая была оберточка. Посудите сами: какой-то непонятный интерфейс, никаких тебе миссий, кампаний, бонусов и прочих вкусностей. Вот тебе, товарищ геймер, матч с компьютером, вот тебе "hot seat", вот тебе LAN или TCP/IP. И все. Однако народ сказал: "Ничаво!" и основательно поиграл ся. А затем, за исключением фанатов, вернулся к Кваке, в ту пору уже второй. Team 17 почесали репу вторично, покряхтели — и свершилось! В 1999 году вышла Worms Armageddon (хотя некоторые упорно называют эту игру Worms 3). Была она всего лишь адд-оном, но зато каким адд-оном! Революция, не побоюсь громкого слова. Все тот же движок, но завернутый в замечательную упаковку: тренировка, куча миссий, кампания, "Игра на смерть", гибкие настройки, "Вормпот" — генератор случайных локаций, редактор карт... Плюс система бригад. Это была фишка, добавившая некий ролевой элемент игре: теперь создавай себе команду, обзывай ее как душе угодно, холь и лелей, добывай медали, высокий рейтинг, очки, etc. А самое главное, что было в этой игре, — это незабываемая атмосфера. Кроме того, эта игрушка одна из немногих, что подружили с компьютером некоторых представительниц слабого пола. Лично я играл в эту игру до тех пор, пока сам себя втайне не стал считать кольчатым... Затем вышел еще один адд-он, Worms World Party, за которым я так же изрядно помозолил пятую точку, и Worms Blast, на которую обращать внимания, на мой взгляд, не стоит, потому что к настоящим Worms она имеет довольно отдаленное отношение.

Ну и, конечно, в результате столь долгой и активной эксплуатации движка Worms 2 и идеи Worms Armageddon, на Team 17 со всех сторон полились потоки грязи. Дескать, куда это годится, за окном XXI век, а они нам впаривают плоскую игру образца 1997 года. Даже меня, дикого фаната кольчатых бузотеров, поклоняющегося Бананабомбе, и платонического любовника Супер Овцы, немного напрягало столь самоуверенное поведение Team 17. Наигравшийся народ начал требовать выполза червей на качественно новый уровень и, ожидая этого момента, стал издеваться над несчастными кишечнополостными. (А вы пробовали вставить звуки из "Червей" в Quake II? Ничего прикольнее я не слышал! Или в Worms World Party взять да и перевернуть вверх тормашками облака, плывущие по бэкграунду заставки?) А в это время разработчики зачесали репу уже в третий раз, немного подумали, посмотрели на календарь (хм, в самом деле, уже XXI век:) и... взялись за работу. Итак (фанфары!) Worms 3 грядут! Они уже ползут: злобные, кровожадные, вооруженные до зубов и до ужаса трехмерные!

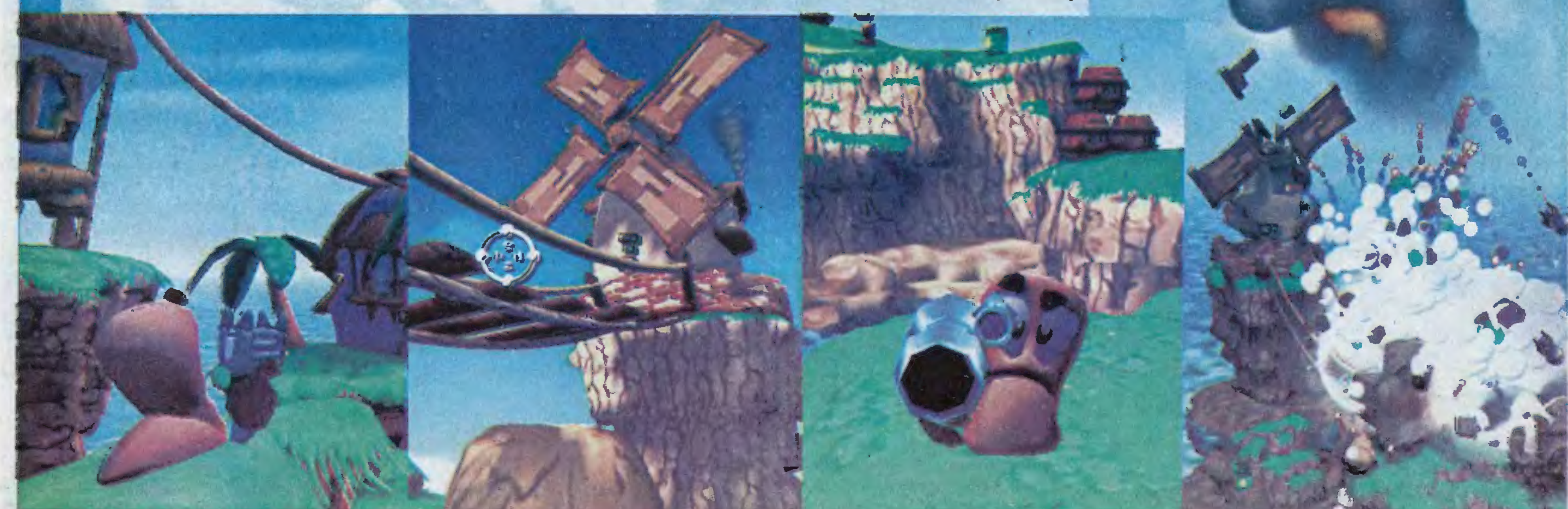
Под это благородное дело разработчики создали специальный эксклюзивный движок. И получился он у них продвинутый и навороченный. Если не врут, то он объединяет воксельную и полигональную технологии. Судя по скриншотам, графическая составляющая игры будет на самом высоком уровне. Камеру — верти в свое удовольствие как угодно, предусмотрен даже вид от первого лица (почувствуй себя червем:). Окружение больше не останется статичным, кораблики плавают, мельница крутит крыльями. Ну и, разумеется, все вокруг можно и нужно будет крушить.

Насчет вооружения разработчики пока скромно молчат. Но, руководствуясь здравым смыслом и по небольшим намекам, можно утверждать, что останутся старые (базука, динамит, шотган, Бананабомба и, конечно, овечка во всех ее ипостасях) и появятся новые орудия массового червиного геноцида. Обещают новые режимы игры, старые (кампания etc.) тоже забывать не собираются. Кроме того, будут реализованы времена суток и погодные условия (дождик там, снежок, понимаете ли), непосредственно влияющие на игровой процесс. Особо фанатеющим людям — добро пожаловать на www.worms3.com, где регулярно выкладывают весьма интересные, но малоинформативные "Дневники разработчика". А еще там лежат выкройки Бананабомбы и Мины, вроде "Сделай сам". Но это уже для больных (вроде меня:).

Но все это — хвалебные песни новому проекту. Повышенный интерес и в некоторой степени тревогу вызывает другое. Трехмерная графика, конечно, хороша, но, перейдя в 3D, игра может сильно потерять в динамичности и интересе. Так вот, удастся ли разработчикам сохранить ту бесбашенную атмосферу, что была в предыдущих частях? (Жива еще в сердце рана, нанесенная мне Heroes of Might and Magic IV...) Если раньше червяки были абсолютно спрайтовыми (хоть и до ужаса кольчатыми:) и передвигались исключительно в одной плоскости, то теперь они смогут ползать в любом направлении и находиться в любой точке острова. А это кардинально изменит весь геймплей! Ведь было так: прикинул расстояние, рассчитал угол, сделал поправку на ветер, кликнул мышкой — и можешь со злорадной улыбкой смотреть, как у твоего оппонента сносит червей этак пять! Особенно приятно, когда он сидит рядом: от масштабов содеянного у него глаза вылезают из орбит, он давится пивом и пытается ответить чем-нибудь не менее достойным, но дрожащие от ярости руки не слушаются и его червь тонет... Победа! Но я отвлекся. Так вот, сейчас нужно будет учитывать гораздо больше параметров: ветер будет дуть с разной силой и не только в плоскости выстрела, а к тому же еще обещанные времена суток и дождик со снежком...

Что-то получится? Будем надеяться, что Team 17 веников не вяжет и с проблемой выполза червей в третье измерение справится достойно. И снова пойдут коллективные баталии, и снова земля обагрится благородной кровью кольчатых, и снова взовьется в небо Супер Овца, и снова раздадутся громогласные возгласы по другую сторону экрана... Очень хочется верить, что произойдет это к четвертому кварталу сего года. А пока... А не пойти ли мне поиграть в Worms?

Гончаров Алексей aka SmasH, lapd@tut.by



виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestor.minsk.by.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 6.03.2003 г. в 15.00. Тираж 22252 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 1160.